

COMMODORE VILÁG 6.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

Az itt látható **C191-C200** ***Commodore 64***, valamint **PLUS 05** ***Commodore Plus 4*** kollekciók is megrendelhetők a PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT címén keresztül (*Programküldő Szolgálat, Budaörs, Pf.: 12, 2043*). A **C191-C195** kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a **C196-C200** kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a **PLUS 03 – PLUS 05** kollekciókat már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán!). A ***COMMODORE 64* kazetták**, a ***COMMODORE 64* mágneslemezek** és a ***Plus 4*** kazetták ára egységesen **300,- Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámát 'M' jelzéssel ellátni (*pl. C191M* vagy *PLUS05M*).

C191 **A/** GREEN VALLEY PART 1 / GREEN VALLEY PART 2 / PINBALL PLAYER / FAR STAR / CARD CALC V1.0 *
B/ ELIMINATOR / ZOOM LENS III. * / SWEEP / WINTERS HOLIDAY / OZONE 2

C192 **A/** KINGS'N UP / MAILING LIST * / ZAGA 2 / RESCUE STALINGRAD / CROWN COY
B/ ESPIONAGE / TRIACUS / RINGS'N UP / DREADNOUGHT

C193 **A/** BOMB FUSION / OPERATION GODZILLA / OPERATION LOCH NESS / OPERATION MOBY DICK
B/ CRUCIBLE / OPERATION KING KONG / THE MUNSTERS / LUNARI

C194 **A/** ST'ANDREW'S GOLF / PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR / JET BIKE SIMULATOR PART 1 / SCIENCE F. (D) / NO RECRACK! (D)
B/ JET BIKE SIMULATOR PART 2 / GENESIS PROJECT (D) / MICRODOT / STARRAY / BLAST'EM

C195 **A/** MICRO MAN / TECHNOCOP PART 1 / TECHNOCOP PART 2 / THE LAST SURVIVOR 2
B/ ATALAN / STREET WARRIORS / FULL PIPE / ELECTRO WORLD

C196 (CSAK LEMEZEN!)
A/ SNOWSTRIKE – SIDE 1
B/ SNOWSTRIKE – SIDE 2

C197 (CSAK LEMEZEN!)
A/ FUNHOUSE
B/ SHINOBI / DUNGEON MASTER II. ASSISTANT

C198 (CSAK LEMEZEN!)
A/ 4 BY 4 SIMULATOR – SIDE 1
B/ 4 BY 4 SIMULATOR – SIDE 2

C199 (CSAK LEMEZEN!)
A/ BATTLE CHESS – SIDE 1
B/ BATTLE CHESS – SIDE 2

C200 (CSAK LEMEZEN!)
A/ HI-EDDI *
B/ VIGILANTE / CRILLION 2

Megjegyzés: (D) - demonstrációs program,
* - felhasználói program

PLUS 05 **A)** Dark Tower / Falcon Patrol / Ghost Town / Kung Fu Kid / Icicle Works 3 / Long Jump / Magicians Curse 3. / Monkey Magic / Major Blink / Pac Man
B) Number Chaser / Starter Chess / Scoopy Doo / Stellar Wars / Tir Na Nog / Wimbledon / Hunter / Cruncher / Ghost'n'Goblins / Tutti Frutti 2.

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT
Budaörs, Pf.:12
2043

PC51

Megnevezés: *LOTTO PROPHET*
File-ok száma: 7
Memóriafoglaltság (lemezen): 130K
Besorolás: UTILITY
Az osztrák 6-os lottó alapján nálunk is jól alkalmazható különböző játékvariációk elkészítésére és tárolására. Statisztikát készít és tárol kihúzott számok gyakoriságáról dátum szerint.

PC52/PC53

Megnevezés: *EGA UTILITIES*
File-ok száma: 46/26
Memóriafoglaltság (lemezen): 190/140K
Besorolás: UTILITY
Két lemeznyi "lehetőség" Ega monitorral rendelkezők számára. Képernyő színének változtatása, miközben az ábra (program, kép) a képernyőn marad. Különböző betűtípusok készleteinek tárolása, alkalmazása. Forgatás, nagyítás, kicsinyítés, 3 dimenziós trükkök színekkel és formákkal.

PC54

Megnevezés: *PC-CALC*
File-ok száma: 10
Memóriafoglaltság (lemezen): 260K
Besorolás: Felhasználói
Készíthető segítségével: kölcsön, jelzálog, kamat számítás, fizetési jegyzék, csekkszámla egyenleg nyilvántartás, könyvelés. Egy komplett pénzügyi rendszer üzemeltethető vele otthon. Minimum 128K és MS-DOS 2.1 illetve ennél későbbi verzió szükséges működéséhez. Monochrom és színes monitor egyaránt használható, színes grafikus kártya nem szükséges.

PC55/PC56/PC57

Megnevezés: *PC-FILE*
File-ok száma: 8/20/3
Memóriafoglaltság (lemezen): 350/350/360K
Besorolás: Adatbáziskezelő
A PC-FILE elnevezés egy általános adatbázistervező és kezelő programcsomagot takar, mely segítségével a felhasználó tetszése szerint előállíthat és kezelhet adatbázisokat. E program segítségével felépíthető és karbantartható adatbázis más programok számára is mint pl.: VisiCable, Multiplan, **Word**.., valamint képes kezelni az ezekben előállított adatbázisokat is. Az előállított adatbázisok védelmére egyéni kulcsszavakat adhatunk, mellyel megelőzhetjük illetéktelenek beavatkozását az adatbázisunkba. A program kezelése egyszerű, menükiválasztással történik. Minden funkcióról részletes angol nyelvű felvilágosítást kaphatunk.

PC58

Megnevezés: *TET42*
File-ok száma: 7
Memóriafoglaltság (lemezen): 308K
Besorolás: Játék
A TET42 játék mint talán az a nevéből is sejthető a közismert Gerasimov féle Tetris játék egyik változata, remek grafikával és hangeffektusokkal. A különlegessége abban rejlik, hogy ezt a tetrist egyidőben ketten is játszhatják, egymással versengve, hogy ki rakja ki előbb a megadott számú sort.
A játék EGA Color, és Hercules Mono monitoron játszható. Az hogy milyen kártya áll rendelkezésre, a játék elindítása után a program saját maga felderíti.

PC59

Megnevezés: *PKARC/PKXARC*
File-ok száma: 10
Memóriafoglaltság (lemezen): 282K
Besorolás: Utility
E két program azok számára nyújt hathatós segítséget, akiknek a szűk lemezkapacitás miatt file-tárolási problémáik vannak. A PKARC program a file-t a típusától függően akár 40%-kal is összetömörítheti, míg a PKXARC újból szétbontja azt. A programpáros kezelése egyszerű, nem igényel különösebb képzettséget. Kezelésükről a lemezen egy rövid magyar nyelvű tájékoztatót is olvashatunk.

PC60

Megnevezés: *PD-SPIEL*
File-ok száma: 29
Memóriafoglaltság (lemezen): 306K
Besorolás: Játék
A PD-SPIEL összefoglaló név kilenc játékprogramot takar. Ezek a játékprogramok a játszani szerető ember számára már jobbára ismertek, de van közöttük kevésbé ismert is ami talán méltó arra, hogy jobban megismerjük. A játékok: KALAH, OTHELLO, PAC-GIRL, BACKGAMMON, TURM VON HANOI, SUPER BRAIN, SCACH 88, LIFE III, FROSCH. (Az ismertetők német nyelvűek) Jó szórakozást!!!

Az itt látható IBM PC XT/AT programlemezek is megrendelhetők a következő címen:

Programküldő Szolgálat
Budaörs, Pf.: 12, 2043

Egy lemez ára.: 300,- Ft (Postaköltséggel együtt). Az eddig meghirdetett PC01-PC30 programlemezek is 300,- Ft-os áron állnak rendelkezésre. A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

Az 1.75-é a szó

Az elmúlt időszakban a CoV olvasói közül sokan ragadtak tollat, hogy levélben érdeklődjenek: „A CoV bevezetői – a SpV-ban bejáratott módszernek megfelelően – miért nem tartalmaznak hasznos szakmai információkat?”. Nos ez a „sírólap” arra szolgál, hogy a CoV és az Olvasók közötti kapcsolatot zökkenőmentessé tegye. Amíg az Önök részéről közérdekű problémák merülnek fel, avagy mi úgy ítéljük meg, hogy valamiről feltétlenül szólnunk kell, ez esetben ez az Oldal fogja betölteni a szócső szerepét.

A mostani sírólapunkon a hozzánk érkezett rózsaszín postai pénzesutalványokkal kapcsolatos tapasztalatainkat összegezzük. A CoV 3. számában közzétett előfizetési határidő 1990. január 20. volt, menetközben sok-sok előfizető érdeklődött nálunk levélben, közölve neheztelését, miszerint a pénzt már legalább két hete feladta, s még visszajelzést sem kapott az előfizetéséről. Nos, a befizetett pénzek átlagosan 3-5 hét alatt érkeztek meg hozzánk, a banki átfutás lassúsága miatt. Akik tehát előfizetésüket kb. január 20.-án adták fel, azok a CoV 4. számát majdnem egyidőben kapják kézhez a CoV 5. számával – erről viszont nem mi tehetünk. Kárpótolhatja Őket az a tény, hogy a továbbiakban egy-két héttel hamarabb kapják kézhez az újságot az utcai megjelenéshez képest.

Negatív tapasztalataink is voltak a rózsaszín csekkek kitöltésével kapcsolatban. Ennek alátámasztására összeállítottunk egy kis csokrot ezekből (**mint a CoVboy-levelezésben: 4 Megacsekk**). A hozzánk beérkező szelvény az egyedüli bizonylat, amely alapján mi listára tudjuk sorolni az előfizetőt. Tehetetlenek vagyunk akkor, ha valaki feladónak minket nevez meg (a,b), természetesen mi leszünk a hibásak, hogy miért nem küldjük az újságot, ha egyszer előfizették. Csak találomra tudjuk elküldeni az újságot, ha a szelvényen a cím olvashatatlan (c), esetleg nehezen olvasható (d), ez utóbbi gazdája még az irányítószámot is elfelejtette feltüntetni, azt már mi írtuk rá. Az irányítószám problémája egyébként már éreztette hatását, az a budapesti olvasónk, aki csak annyit írt a szelvényre, hogy Bajcsy Zs.u.57., sem kerület, sem irányítószám, annak elküldtük az V. kerületbe (onnan visszajött, hogy ismeretlen) – mindegy nem fogjuk végigküldeni minden kerületbe, hiszen sok Bajcsy Zs. u. van Budapesten. Még két jótanács: A befizetési csekkek Önöknél maradt szelvényeit ne küldjék el nekünk, hiszen ez az egy bizonylat, amivel Önök igazolhatják, hogy nekünk elküldték a pénzt. Újságrendelések esetén a középső szelvényen jó középre írják rá, hogy melyik számra tartanak igényt, mert tapasztalatunk az, hogy a posta a szelvények széleibe is belevág, s ha úgy sikerül, mi csak azt olvashatjuk ...számait, s azután mehet a levél, hogy mit is rendelt az illető?

a)

531 Ft
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe:
SPECTRUM VILÁG
Fk.: Rucz Lajos

b)

1531 Ft
Az összeg számjegyekkel:
A feladó neve és címe:
Fk.: Rucz Lajos OTP

c)

291 Ft
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe
[redacted]
6726 Szeged

d)

826 Ft
(Az összeg számjegyekkel)
A feladó neve és címe
[redacted]
3300 [redacted]

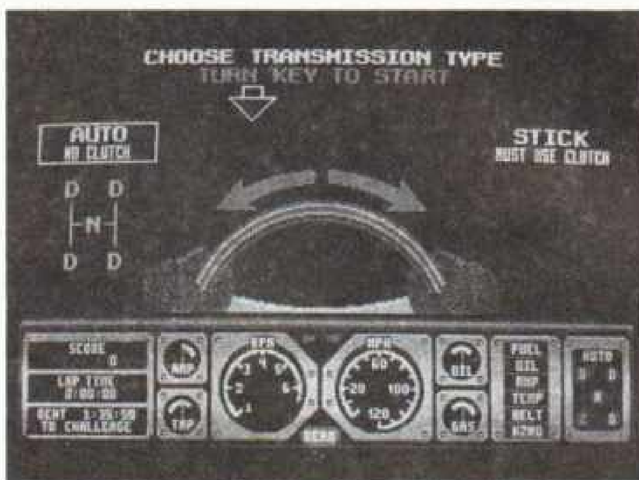
EGER 1.

Tartalomjegyzék

A címlapterv, Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a CoV 5. borítóján közölt feltételek mellett megrendelhetők
Címünk: Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

HARD DRIVIN' • Domark/Tengen



A pénzbedobós-játékok mikroszámítógépes konverziódömpingjének egy újabb tagja. Az utóbbi időben megjelent autószimulátorokhoz (**STUNT CAR RACER**, **TURBO OUTRUN**, stb.) hasonló színvonalat képvisel, bár némi újdonságot jelenthet a kivitelezés: ez ugyanis nagyszerű három dimenziós vektorgrafika. A játékban egy Ferrari F-40 sportkocsi volánjánál borzolgathatjuk a t. nézősereg idegeit. Indulásnál meghatározhatjuk, hogy a sebességváltó automatikus legyen-e vagy sem (ha nem automatikus, akkor az '**1**'/'**2**'/'**3**'/'**4**' számbillentyűkkel kapcsolgathatunk sebességet).

A pálya két részre vam osztva: egy gyorsasági (**SPEED**) és egy rally (**STUNT**) szakaszra. A két szakasz nem sokkal az indulás után ágazik el (tábla is mutatja): jobbra fordulva a rally, egyenesen továbbhaladva a gyorsasági szakaszra jutunk. Természetesen a gyorsasági szakasz a könnyebb, viszont az a hosszabb. A rally szakaszon egészen érdekes dolgok várnak ránk: először egy hídon kell átugratnunk, amelynek hiányzik a közepe, majd egy matchbox-pályákra emlékeztető függőleges hurok következik, végül pedig egy 180 fokos, 45 fokban megdöntött kanyar tetézi a bajt. **TEST DRIVE**-okhoz szokott játékos valószínűleg sűrű káromkodások közepette fognak játszani: ezt a Ferrarit ugyanis egész másképpen kell kormányozni.

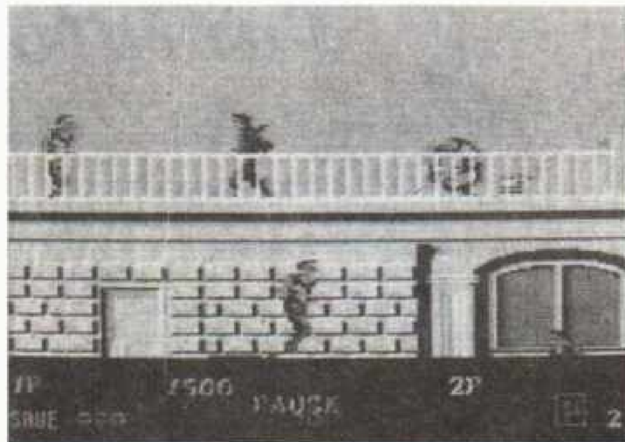
Természetesen a pályán rajtunk kívül egyéb járművek is közlekednek – az ezekkel való összeütközés (akárcsak az utat szegélyező épületek és tárgyakkal) nem egészséges. A szembejövő autókat akkor is láthatjuk, ha éppen egy bukkanó másik oldalán vannak vagy valamilyen más okból kifolyólag takarásban kéne lenniük. Nem árt figyelembe venni, hogy a program angol – tehát jobb oldalon ülünk és az út **bal** oldalán kell (kéne) haladnunk. Ha az útról lehajtunk, akkor (a képernyő felső részén jelezve) 10 másodperces visszaszámlálás kezdődik, amennyi idő alatt vissza kell kecmeregnünk az útra, különben a gép maga végzi el ezt helyettünk – csak egy kissé hátrébb. Nem árt figyelembe venni az út jobb oldalán lévő táblákat, amelyek a kanyarokra illetve az ajánlott sebességre hívják fel a figyelmünket.

A műszerfalon valószínűleg mindenki könnyen kiismeri magát: a bal oldalon az elért eredmény, az eddigi idő és a legjobb köridő, középen fordulatszám- és sebességmérő + 4 mérőműszer, a jobb oldalon a berendezések állapotát jelző kontrollámpák és a sebességfokozatot mutató ábra.

A pályán megtett út függvényében kapjuk a pontokat (a műszerfal bal oldalán jelzi a program), de csak meghatározott ideig hajthatunk – ezután a játék véget ér. Mindkét pályaszakaszon egy-egy piros, CHECKPOINT feliratú zászló van elhelyezve, amelyet elérve extra időt kaphatunk és az eredetinél hosszabb ideig autókázhatunk. Miután az idő letelt, a pálya térképe jelenik meg, amelyen sárga zászlók jelzik azokat a helyeket, ahol letértünk a pályáról és piros zászló van azon a helyen, ahol a játék véget ért. Ezután az elért pontszámunk függvényében beiratkozhatunk a "Tíz legkeményebb sofőr" (TEN HARDEST DRIVERS) közé, azaz a hiscore-táblára.

Szórakoztató játék, kellemes grafikával. Az Amiga-verzió is elég jól sikerült, digitalizált címképzene a hard rock-rajongóknak, némi fékcsikorgással – a játék egyébként teljesen megegyezik a 64-verzióval. Ennél az indításnál nem árt az '**O**' billentyű megnyomása után az irányítást a kettes portra átrakni, mert egérrel kissé körülményes lesz az autót kormányozni (joystick-kal is)...

SHINOBI • Virgin/Mastertronic



A derék középkori japán bérgyilkosok (gyengébbek kedvéért: a nindzsák) úgy látszik nemcsak az akciófilmek rendezőire, hanem a számítógépes játékok alkotóira és termékeny hatással vannak. Megint itt van egy ilyen "nindzsásdi" – talán mondanunk sem kell, hogy ezt is egy pénzbedobós automatából adoptálták... A kerettörténet a szokásos: a helyi rossz bácsi túszul ejtett mindenkit a környéken, aki csak élt és mozgott (de főleg a kicsiny gyermekeket, mert ez egy rendkívül rossz bácsi volt!), aztán bezárta őket a várába. Mint a rossz bácsik általában, ez is számos hasonszőrű gazembert toborzott maga köré, akik a nemkívánatos személyeket felnégyelik, élveboncolják, meg ilyen hasonlók. De hopplá – itt jön Superman-Shinobi fekete pizsamában... Na, ő talán végre tudja hajtani az életveszélyes feladatot! És így tovább – a többi az egészséges (beteges?) fantáziára bízva.

A játékban 5 pályán kell keresztülrobognunk. Shinobi fegyvertára kezdetben surikenekből áll, amiből – gondolva a jövőre – végtelen számút hozott magával. Már említettük, hogy rossz bácsik is akadnak a játékban szép számmal: az első pályán például az egyik típus pisztollyal lövöldözik, a másik pedig csak úgy puszta kézzel rohangál. A golyótól rögtön hanyatt esik (azaz meghal) barátunk, az ellenféllel való érintkezésből kettő szükséges ugyanehhez az effekthez. A golyók elkerüléséhez leguggolhatunk, illetve akár így is járkálhatunk. A rosszcsontok elnémítására természetesen a szüntelen surikendobálás a kézenfekvő módszer, de Shinobi járatos a kung-fu néven közismert harcmodorban is (azaz a rugdosás is hatásos).

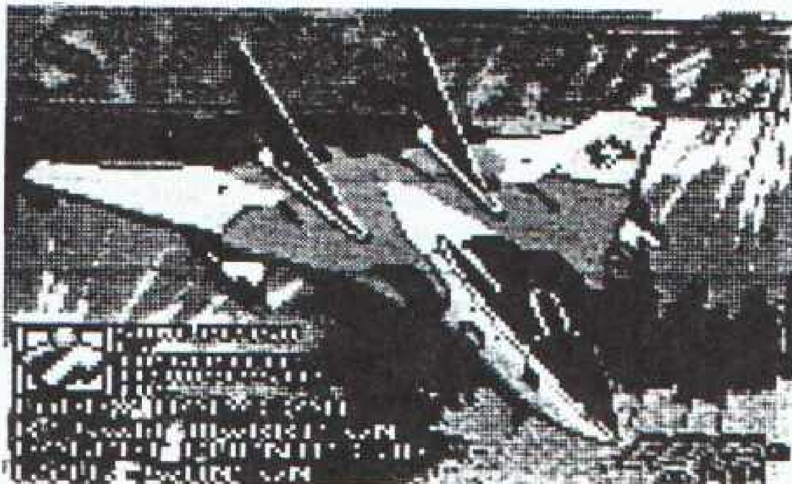
A földön elszórva itt-ott bonus-cuccok is hevernek, amelyek 500 pontocskát eredményeznek és olyan használható dolgokat találhatunk bennük, mint füstbomba, kard, plusz élet (aminek mondjuk nem sok haszna van, mivel az örökéletes verzió forog közkézen...).

A szinteken néhány bebugyolált gyermeket is találunk (vagy valami hasonlót), akiket úgy tudunk "kiszabadítani", hogy egyszerűen átgyaloglunk rajtuk. Csak miután az összeset kiszabadítottuk, jelenik meg a szint végén az a harcos, aki a másik szintre vezető átjárót őrzi (ilyen egyébként mindegyik szinten található). Miután levertük az urat, folytathatjuk az utunkat a következő szinten. Az ötödik szint végén találkozunk magával Főrossz őkelmével és kezdetét veszi a drámai finálé. Ha őt is legyőztük, akkor happy end: az összes élőlényt kiirtottuk, csupa hulla minden – milyen jók is ezek a békés játékok!...

Valószínűleg senki nem fog hanyattesni a **SHINOBI**-tól: ezekből a játékokból pontosan tizenkettő egy tucat. Ezt az ötletet ugyanis már a száznegyvenharmadik kivitelezésben látjuk viszont **GREEN BERET**, **ROBOCOP** és társai mintájára – szóval ez egy idő után már kezd unalmas lenni. A grafika és a hang átlagos. Akinek tetszenek ezek az elmés akciójátékok, az ezzel is el lesz egy darabig. Van Amiga-verzió is – de nincs hozzá semmilyen speciális kommentár (akár a 64).

SNOWSTRIKE • Epyx

Az USA hadseregének már minden korszerű harci repülőgépét "megszámítógépesítette" legalább egy szimulációs játék (F14 – **TOMCAT**; F-16 – **FALCON** és **COMBAT PILOT**; F-18 – **INTERCEPTOR**; F-19 – **STEALTH FIGHTER**). Nem kerülhette el tehát a sorsát a sázrazföldi hadsereg másik standard vadászgépe, az F-15 "Eagle" sem: "őbelőle" is gyártottak egyet, **SNOWSTRIKE** néven. A forgalmazó neve ugyan meglepő, hiszen az **Epyx** ezidáig a különféle sporteseményeket feldolgozó pénzbedobós automatáinak mikroszámítógépes átiratával "házalt" – de úgy látszik minden kis pénzecske jól jön náluk. A játék két lemezoldalt vesz igénybe, szóval kazettás verzió – a töltögetős gyári kivételével – nem valószínű, hogy közkézen forog.



A címképernyő után egy kis "számítógépes adatfeldolgozás" következik (**PILOT ENTRY**). Az első pont választása után (**ENTER PILOT'S NAME**) új pilótanevet adhatunk meg a szolgálati listába. Ez két részből áll: egy név és egy kódnév (ez utóbbin fognak bennünket szólítani). A két név megadása után a program üdvözöl, majd a következő menüre lép.

A **SELECT FROM ROSTER** választásával a szolgálati listában már meglévő pilóták közül választhatunk. A pilóták adatai között látható sorban a rangja, neve, kódneve, eddig elért pontszáma, sikeres bevetésekért szerzett szalagjai illetve kitüntetései. **SELECT**-tel kiválaszthatjuk a pilótát, **SCAN**-nel a következőre ugorhatunk, **BACK**-kel pedig visszaléphetünk a menübe. A **SHRED ALL RECORDS** pont választásával törölhetjük a szolgálati listából az összes pilóta adatait.

A következő képernyőn kiválaszthatjuk, hogy a bázisunk szárazföldi repülőtér vagy anyahajó legyen-e (**LAND BASED** vagy **CARRIER BASED**), majd a küldetések között választhatunk, amelyek a következők lehetnek: 1. Szabad repülés vagyis gyakorlás; 2. Ellenséges anyahajó elsüllyesztése; 3. Kábítószert csempésző hajók megsemmisítése; 4. Az ellenség olajutánpótlásának megakadályozása; 5. Kábítószercsempész-konvoj megállítása. Ezután a nehézségi fokozat (kezdő/közepes/fejlett/tapasztalt) és az időjárási viszonyok (tiszta/részben felhős/felhős/viharos) beállítása következik. Végül hat ember közül kell egy másodpilótát választanunk (**REVIEW**-val megnézhetjük az arcképét és néhány szavas jellemzést kapunk róla). Tapasztalataink szerint tök mindegy, hogy melyiket választjuk...

Ezután már meg is fordíthatjuk a lemezt és indul a bevetés. A játékot PORT2-joystick-kel irányíthatjuk, a 'tűz' gomb az aktuális fegyverrel tüzel. A képernyő alsó részén látható a műszerfal, amelyen a következő információk kaptak helyet:

A jobb- illetve bal alsó sarokban lévő négyzetekben egy sziluett mutatja a gép hosszanti- illetve kereszttengelyhez viszonyított elmozdulását. A két ablak felett egy-egy szám jelzi a rendelkezésre álló chaff és flares (rakéták irányítását zavaró szemét) mennyiségét, amelyeket a '**C**' illetve az '**F**' billentyűkkel tudunk kiszórni. Az alsó sorban három sziluett mutatja az egyes fegyvertípusokból (ágyú/levegő-levegő rakéta/levegő-felszín rakéta) rendelkezésre álló mennyiséget. A fegyverek között az '**F1**'/'**F3**'/'**F5**' funkcióbillentyűkkel válogathatunk.

A fegyverek felett két ablak látható, amelyben a következő információk kaptak helyet:

A: a magasság kijelzése (lábban)

VS: a nyilak mutatják, hogy a gép emelkedik-e vagy süllyed, a szám pedig hogy milyen mértékben.

AS: a sebesség kijelzése Mach-ban (azaz hangsebességben). A sebességet a motorteljesítmény határozza meg, amelyet a számbillentyűkkel állíthatunk be (az '**1**' a legkisebb, a '**0**' a legnagyobb sebességet eredményezi).

WD: a szél erősségének és irányának kijelzése.

A középső fegyverablak felett látható kapcsoló a szárnyfék állapotát mutatja, amelyet a '**B**' billentyűvel húzhatunk be/engedhetünk ki.

A műszerfal közepén látható a radar. A közepén a repülőgép sziluettje látható, de a szimulációktól eltérő módon a radar kijelzése nem a géphez viszonyítva történik, hanem a normál égtájak szerint. A radar pirossal mutatja a támadó ellenséges gépet. A radar felett látható a játék üzenetsora: itt jelennek meg a másodpilóta ténykedésünkre vonatkozó elmés kommentárjai. A radartól jobbra és balra egy-egy kapcsoló látható: a bal oldali a kerékfék ('**R**' billentyű), a jobb oldali pedig a kerék ('**G**' billentyű) behúzott/kiengedett állapotát mutatja.

A radartól balra látható a haladási irány kijelzésbe fokban. Ettől balra egy sávot találunk, benne egy piros folttal – ez a rongálódásjelző. Ugyanilyen műszer a másik oldalon a motorteljesítmény mértékét mutatja.

Három billentyűről nem esett még szó: a '**£**' az előre/hátranézeti képek (**FRONT/REAR**) között kapcsolgat, a '**P**' a pause.

Az '**A**' billentyű megnyomásával a másodpilótára kapcsolhatunk át, ahol a billentyűket kapcsolgatva három témában tájékozódhatunk:

Időjárás (**WEATHER STATUS**): A jobb felső sarokban lévő ablakban látható a harcterület időjárása (amit kezdéskor kiválasztottunk), alatta a szélirány és a szél sebessége, valamint a felhőzet magassága. A **MORE** kapcsoló hastására az egyes – nem tiszta – szektorok látási viszonyai (**VISIBILITY**), a szél ereje (**WIND GUSTS**) és a hőmérséklet (**AIR TEMP**) vizsgálható meg.

Státusz (**GLOBAL STATUS**): a gép rongálódása százalékban (**JET DAMAGE**), az idő (**ELAPSED TIME**) és az azonosított kábítószerlelőhelyek száma. A **MORE** kapcsolóval az egyes lehetséges célpontok nevét, magasságát és megközelíthetőségének irányát kapjuk meg fokokban.

Értékelés (**COMBAT STATUS**): A támadó és megsemmisített ellenséges gépek száma, a kilőtt és célba talált rakéták száma, valamint az összes és az eddig megsemmisített felszíni célpontok. A **MORE** kapcsolóval az egyes célpontokra vonatkozó információkat kaphatjuk meg.

A **DONE** kapcsoló választásával visszatérhetünk a kabinba.

A küldetés valamilyen módon történő befejeződése után egy záróképet kapunk (a leggyakrabban a Takarodó hangjai mellett az ünnepélyes temetésünket vizsgálhatjuk egy csatahajó fedélzetén), majd egy printerlapon a bevetés összefoglalását láthatjuk. Ezen szerepel a neveink, rangunk, a bevetés ideje, az elért találatok pontjai, a találati pontosság, stb. valamint összefoglalást kapunk az összesített eredményünkről is. Ezután megjelennek az eddig megszerzett kitüntetéseink illetve szalagjaink. Ha a bevetésen elhaláloztunk, egy hősi halottnak kijáró Bíbor Szív érdemrend már biztosan jár nekünk.

Hirtelen ennyit sikerült összehordanunk a **SNOWSTRIKE**-ról. Hm, hát nem fanyalogni akarunk, de ennek láttán aligha fogja valaki félredobni a **TOMCAT**-et vagy a **STEALTH FIGHTER**-t. Mind a grafika, mind a zene és a hang meglehetősen átlagos – egy '89-ben készült szimulátortól azért ennél jóval többet lehetne elvárni. Egyetlen "előnye" viszont éppen az egyik hibája: mivel a "műszerfal" és a kezelés meglehetősen egyszerű, a nagyon fiatal korosztályok is könnyen megtanulhatnak vele játszani. Amiga-verzióról nem tudunk.

TUSKER • System 3



Ha valaki **System 3**-programról beszél, akkor a hallgatóságnak csakis egyetlen dolog juthat eszébe: a **LAST NINJA**. Ez a bestseller lassan már védjegyévé válik a cégnek, pedig azonkívül is elég jó dolgokat szoktak művelni. Itt van például egy nemrég megjelent nagyszerű arcade/adventure tőlük – a **TUSKER**. Indiana Jones a Szent Grált keresgéli, Rick Dangerous a Goolu törzset – talán mondanunk sem kell, hogy Tusker mester is hasonló hóbortnak hódol: ő az afrikai kontinens egy titkos helye után kutat, ahova a legenda szerint az elefántok járnak elpusztulni...

A kaland mélyen Afrika belsejében, a sivatagban kezdődik, ahol a gyanútlan felfedezőre számos veszély leselkedik. Ez leginkább csörgőkígyók, forgószelek, valamint mérges arab bennszülöttek képében jelentkezik, akik vadul rázzák kardjukat minden erre járó lélek felé (nemcsak rázzák...). A pisztoly és a munició begyűjtése (ez utóbbi egy ládában található) azonban elég hathatós megoldást jelenthet az ezirányú veszélyek elhárítására. További kellemetlenség a trópusi éghajlat:ezen az európai ember ugyanis elég gyakran megszomjazik – de sehol sem látunk a környéken presszót... Akad viszont egy vizesüveg, ami egyelőre üres. A sivatagban elég sok kaktusz is a szemünkbe ötlik; erről a növényről tudva lévő, hogy belsejében mindig található némi vizecske. Most már csak hozzá kéne férni valahogy (találunk még egy kést is...). Később egy dzsungelben folytatódik a turné, ahol a helyszínhez illő teremtményekkel (kókuszdiót hajigáló majmok, rovarok, krokodilok, stb.) fog meggyűlni a bajunk. Aranyrögök is utunkba fognak akadni, amelyek ebben a játékkategóriában mindig begyűjtésre váró tárgyak. Találkozunk még egy ládával is, amelyben egy érdekes könyv található – segítségével a falon megjeleníthetünk egy ábrafeleséget? Nocsak. Csak nem egy térkép?!

A második rész a mocsárban kezdődik, ahol természetesen a helyi rondaságok próbálnak belénk kötni. Egy kulcs segítségével egy bennszülött faluba juthatunk, ahol különféle huncut dolgokat fogunk művelni: többek között meg kell találnunk a mérges fővarázsló orvosságos üvegét, egy helyen némi piromániára nyílik lehetőség. A későbbiekben még találkozhatunk néhány őslénnyel is (közöttük a Loch Ness-i szörny egy közeli rokonával), míg elérünk utazásunk végcéljához: egy elhagyatott templomromhoz a dzsungel mélyén. Na persze odáig azért elég hosszú út vár ránk...

A **TUSKER** egy igazán nagyszerű minőségű arcade/adventure – méltó a **System 3** nevéhez. Precízen megrajzolt háttérképek és sprite-ok, élvezetes játék, bár az "aláfestő zene"-ként funkcionáló afrikai népi motívumok meglehetősen idegesítő dolgok. Nem baj, a programnak így is minden esélye megvan arra, hogy a **LAST NINJA**-hoz hasonló sikereket érjen el. Természetesen a játékból Amiga-verzió is megjelent.

TURBO OUTRUN • US Gold



A játékismertetők között a **HARD DRIVIN'**-nal ugyan már volt az előbb egy autóverseny-szimuláció – nem baj, itt van még egy. Mit ad Isten, ebben is egy piros Ferrari F-40-es kormánykereke mögött találjuk magunkat. Ez egyébként a Porsche 959 mellett a világ jelenlegi leggyorsabb sportkocsija, szóval valószínűleg ezért látjuk olyan sokat viszont az autószimulátorok között. A **TURBO OUTRUN**-ban egy "maszek" autóverseny résztvevői vagyunk: a verseny New York-tól kezdődik és végig a keleti partvidéken, majd keresztül az USA-n, egészen Los Angeles-ig tart. A legfőbb ellenfél természetesen egy másik autócsoda: a Porsche 959.

Talán mondanunk sem kell, hogy az autóverseny rendezését a t. résztvevők előrelátóan elfelejtették a rendőrséggel tudatni, így a különböző államok meglepett rendőreik meglehetősen morózusan reagálnak azokra a gyönyörű pillanatokra, amikor úgy 200 mérföld/h sebességgel elszáguldunk járőrkocsijaik előtt. Természetesen az akadékoskodó rendőrökön kívül még egyéb megpróbáltatások is várnak ránk, amelyek az úton mosolygó olajfoltok, az erdős részeken egy-egy tuskó, a városi forgalom "mazsolái", hóviharok, útlezárások és egyéb ilyen kellemességek képében jelentkeznek.

A verseny 16 szakaszra van bontva, amelyek végén egy-egy ellenőrzési pont található. Az útszakaszok megtételére természetesen megszabott idő áll rendelkezésre. Ha nem sikerül a szintet a megadott időn belül teljesíteni, a játék sajnos véget ér. Szerencsére lehetőség van az időlimit növelésére is: ha egy szintet a megadott időn belül teljesítünk, akkor a megspórolt idő pluszban rendelkezésre áll a következő szint teljesítéséhez is. A szintek végén, a helyi autósboltban néhány apróságot vásárolhatunk, amellyel még tovább fokozhatjuk autónk teljesítményét : a havas útszakaszokra speciális kerekeket vehetünk, a nagyobb csúcssebesség eléréséhez nagyobb motort szerelhetünk be vagy a nagyobb gyorsulás elősegítése végett speciális turbo-utánégetővel szerelkezhetünk fel. A turbo által biztosított gyorsulás egyébként az, amivel a Porsche-t lefőzhetjük: a 'SPACE'-el kapcsolhatjuk be, de legyünk figyelemmel az OVERHEAT feliratra, ami a túlmelegedés mértékét mutatja.

A versenyre sebességőrült barátnőnk is elkísér bennünket. Ha a Porsche valamelyik szakaszon megelőz minket, akkor az ellenőrzési pontnál durcásan kiszáll a kocsinkból és inkább a Porsche-val megy tovább. A végső cél tehát a barátnőnk visszaszerzése a Porschéból és a verseny megnyerése (bár a barátnő maradhat is...).

A **US Gold** megint egy igen szórakoztató és jól kivitelezett autóversennyel lepte meg a vásárlókat, amely grafikájával, hangeffektjeivel és változatosságával emelkedik ki a játékkategória már piacon lévő darabjai közül. Az Amiga-verzió is kellemesen sikerült.

A **DIZZY** című játék a **Code Masters** cég legnagyobb sikert hozó programja volt 1987-ben. Főhőse egy egészen érdekes, a fejlődés egy közbülső állomását elfoglaló kreatúra: úgy tűnik, még nem sikerült teljesen eldöntenie, hogy ő most már csirke akar lenni vagy még mindig tojás, szóval áthidaló megoldásként mind a kettő egyszerre. Dizzy rövid időn belül a **JACK THE NIPPER** lurkójához hasonló népszerűségre tett szert a fiatalság körében – nem csoda tehát, hogy a forgalmazó igyekezett ezt minél jobban kiaknázni, és alig egy év múlva megjelentette a program második részét: **TREASURE ISLAND** vagyis Kincses Sziget címmel. Természetesen ez is megjárta már a sikerlisták első helyét. Mint a címéből is kiderül, ebben Dizzy egy szigeten fog mászkálni, ami hihetetlen kincsekkel (Sinclair Abuser Magazin, dinamitrúd, mikrohullámú sütő, stb.) van telizsúfolva. Mivel ez a sziget még ezekkel a stuffokkal együtt sem túl jó hely, Dizzy inkább szeretne visszatérni a baromfiólba, ahol olyan jól érzi magát a tojások (néha a csirkék) között. Ehhez mindenekelőtt egy csónakra van szüksége, amelynek darabjait egy bajszos úriembertől tudja beszerezni – persze jónéhány ellenszolgáltatás fejében.



Ha lehet, akkor a **DIZZY 2.** még sokkal nehezebbre sikerült, mint az első rész: Dizzy-re ugyanis jónéhány csapda és fejtörő vár, amelyek megoldásában ugyanúgy szükség van az ügyességre, mint a logikára. Számos tárgyat kell ide-oda hurcolászni (figyelembe véve természetesen, hogy egyszerre csak 3 lehet nálunk), amelyek között olyan is van, amire nincs is szükség. A feladat teljesítését nem könnyíti meg az sem, hogy összesen 1 db élet áll rendelkezésére. A **Code Masters** programozói valószínűleg maguk is érezhették, hogy a játék egy kicsit túl nehézre sikeredett, mert 10-12 helyen egy-egy tekercset helyeztek el: ezek egy részének elolvasásával néhány tippet kaphatunk a sikeres teljesítéshez – a másik rész pedig további **Code Masters**-programok reklámjait találjuk, amelyek némi túlzással ajánlják azokat a játékosok figyelmébe. A játékszabályokat valószínűleg mindenki ismeri, így azok ismertetésével most nem foglaljuk a helyet. Aki – a mellékelt térkép alapján – egyedül próbálja végigjátszani a játékot, azoknak javaslunk néhány tippet:

- figyeljünk arra, hogy ha Dizzy-vel új tárgyat veszünk fel, akkor a nála lévők közül az elsőt lerakja (különösen kellemetlen ez akkor, ha ez víz alatt történik és az első tárgy a búvárpipa volt).
- sohase menjünk vízbe a búvárpipa nélkül.
- minden tekercset olvassunk el – néha hasznos tippeket kaphatunk.
- van néhány tárgy, amit semmire sem lehet használni.
- ha egy ház ajtajában álló emberrel találkozunk, akkor "kérdezzük meg" (álljunk elé és nyomjuk meg a 'tűz' gombot úgy, hogy a tárgyaink közül az 1. helyen NOTHING legyen).
- a pénzdarabokat is össze kell gyűjteni.
- olyan "tárgyakat" is felvehetünk, ami úgy tűnik, csak a háttérképernyőhöz tartozik (mögöttük pedig kellemes meglepetés vár bennünket).
- Dizzy bármilyen magasról leugorhat!
- Ha a padló valamely része eltérő színű a többitől, akkor az érdekes lehet.
- Amikor megtaláltuk azt a tekercset, amelynek a szövegében gratuláltak nekünk, hogy összegyűjtöttük a szükséges dolgokat, a játék még nem ért véget! Menjünk csak oda a helyszín végében álló emberhez...

Na ennyi talán elég is lesz nekik. Az alábbiakban pedig azon olvasóink részére, akik elakadtak volna valahol, egy részletes leírás következik. Elöljáróban azonban két dolgot megjegyeznénk:

1. Semmire sem sikerült használnunk az alábbi tárgyakat: fogkrém (**TUBE OF TOOTHPASTE**), üres vödör (**AN OLD EMPTY BUCKET**) és a Sinclair Abuser Magazin.
2. A térképen nincsenek feltüntetve sem a látható, sem az elrejtett pénzdarabok; ezekre csak a szövegben történik utalás. (**Persze, mert akkor senki sem olvasná el, amit írtatok – CoVboy**)

Hát akkor lássuk...

Kezdetben a parti fövenyen állunk Dizzy mesterrel. Jobbra a tenger, balra meg a dzsungel. A jobb oldalon, kicsivel a tengerszint alatt egy begyűjtésre váró pénzérme mosolyog ránk. Induljunk el tehát a tenger felé ... zutty! – Dizzy belefulladt a vízbe. Levonhatjuk a tanulságot: a tojás ne menjen a vízbe (legalábbis **egyelőre** ne!), mert esetleg megfő! Kizárásos alapon marad a tehát a másik irány. Mielőtt kimennénk a képernyőről, álljunk meg egy percre a bal oldali bokor előtt: próbáljunk meg tárgyat felvenni... hopp! Dizzy fel is vette – ez egy védett fajta (**A PROTECTED SPECIES**). Az odáig rendben is van, viszont vizsgálódó szemeink elől el akart rejteni egy pénzdarabot. A zöldségre egyébként nincs szükségünk, adandó alkalommal le is tehetjük (különben jönnek a Zöldek, meg a természetvédők kivont alabárddal). A következő helyszínen – úgy tűnik –

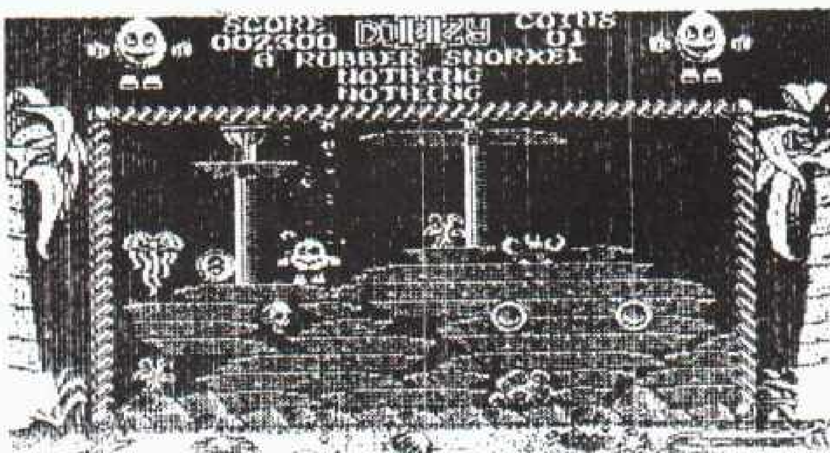


6 DIZZY II. C64

egy sziklafal leküzdhetetlen akadályként tornyosul elénk. De csak úgy tűnik: a két pálmafa között ugyanis felvehetjük az egyszerű öreg ládát (**AN OLD SOLID CHEST**), amit a sziklafal tövébe letéve felugorhatunk a falra. A következő pályán egy pénzdarabka ötlik a szemünkbe, majd továbbhaladva egy hídhoz érünk. Mielőtt felmennénk rá, próbáljuk megint felvenni az előtte lévő zöldséget. Erről kiderül, hogy ez egy veszélyeztetett faj, viszont egy újabb pénzre lelünk mögötte (a zöldségekre és általában azokra a tárgyakra, amelyek pénzdarabot takarnak, a továbbiakban nincs szükség, mindig dobáljuk el őket). A hídra lehetőleg ne ugrálva menjünk fel, mert a két végén egy-egy fáklya ég: ha a tengerben keménytojást csináltunk Dizzy-ből, akkor itt rántottává süthetjük (**...de nem Dizzy kivégzése a játék célja – CoVboy**). A hídon szembetalálkozunk még egy pénzdarabkával. A következő pályán egy sírkövet találunk, mellette egy tekerccsel, amelyen a következő információt találjuk: legenda szól Hookjaw-ról a kalózról – a derék úriember itt van eltemetve és őrködik a kincse felett. Szép teljesítmény egy halottól. A sírkő mellett egy fogkrémes tubust is találhatunk (**A TUBE OF TOOTHPASTE**) – de ezt egyelőre hagyjuk itt heverészni, menjünk inkább tovább. A következő helyszínen egy újab tekercset találunk:"Snoggles faház-komplexum – elhagyatott, mióta a turisták fenyegető hada feldúlta a békéjét...". Hehe, jópofi. Továbbhaladva a következő helyszínen egy halom sárgaság hívja fel magára a figyelmet: felvétele után kiderül, hogy ez egy rakás gomba (**A CLUMP OF MUSHROOMS**), mögötte viszont egy pénzdarab rejtőzik. A gombát rögtön el is dobhatjuk (**talán Hookjaw is ettől került jelenlegi tartózkodási helyére... – CoVboy**), majd a következő helyszínen – egy újabb pénzdarab meglelésekor – rémülten konstatálhatjuk, hogy zsákutcába kerültünk. Sebaj, menjünk vissza a házig, ott ugorjunk fel a platóra. Álljunk a ház jobb oldalán lévő karika elé (**ablaknak hívják jobb helyeken... – CoVboy**) és nyomjuk meg a 'tűz' gombot: a kezünkben marad egy koszos üveg (**A MISTY GLASS OF WINDOW**), amit rögtön el is dobhatunk – viszont egy pénzdarab volt mögötte. Folytassuk az utunkat tovább balra. Ahol az előbb a zsákutcát találtuk egy kis meglepetés vár bennünket: a magasban egy ketrec lóg, ami rögtön Dizzy barátunk nyakába zuhan, mihelyst az megpróbál elmenni alatta. Menni tehát nem lehet – akkor inkább ugorjunk egyet az utolsó lépcsőfokról. Na. Így már mindjárt más. Pont a szemben lévő platóra érkeztünk. A csapda alatt egyébként egy érdekes tárgy található: egy **SINCLAIR ABUSER MAG** (talán a Sinclair Elhasználói Magazin fordítással lehetne valamelyest visszaadni ezt a szójátékot, bár az "abuser" pontos jelentése: csaló, becsmérlő, félrevezető). Erre a tárgyra egyébként semmi szükség nem lesz a későbbiekben, nem kell érte visszajönnünk. Menjünk addig balra a platón, amíg le nem pottyanunk a földre. Továbbhaladva balra egy újabb tekercsbe botlunk, amelyen a **Code Masters** tanácstalan lelkeknek szóló útmutatása található, miszerint ha még további pénzdarabokat keresnénk, akkor nézzük meg mindenhol, stb. (utalás arra, hogy a zöldségek mögött is vannak zsetonok). A következő helyszínen egy újabb tekercs vár bennünket:"Vigyázat! Robbantási terület!" Ez megint egy jó tipp arra, hogy hogyan is kéne megszerezni a kőomlás mögötti pénzeszacskót. Majd alkalomadtán visszajövünk érte – most menjünk vissza odáig, ahol leugrottunk a platóról és ugorjunk vissza rá.

Ugorjunk át erről arra a platóra, amelyiken a pénzdarab van, de úgy számítsuk ki az ugrást, hogy a plató szélére érkezzünk (ehhez az előbbi képernyőről kell ugranunk) – különben egy csapda hullik a nyakunkba. A pénzdarab felvételéhez: az előbb már volt szó róla, hogy a csapdát hogyan is szokás kikerülni... A plató jobb oldaláról ugorjunk tovább jobbra fel és a következő helyszínen pont egy másik végére fogunk érkezni. Menjünk tovább jobbra, majd innen ugorjunk fel balra arra a platóra, amelyikből csak egy fahasáb látszik. Ezen felmehetünk a házig, ahol ismét feljebb ugrunk egyet. A következő pályán – a változatosság kedvéért – ismét egy házat találunk egy platón. Ugorjunk át ide és vegyük fel a plató végében lévő búvármaszkot (**A RUBBER SNORKEL**). Pottyanjunk vissza az előbbi platóra (másfelé úgysem lehet menni), majd menjünk jobbra. Itt a platón egy emelőszerkezet kallantyúja található (elég rosszul látható), amelyhez hozzá kell érnünk. Erre az átszalad a másik oldalra – valamint egy képernyővel lejjebb megjelenik egy lépcsőfok, amelyen keresztül már fel tudunk menni a felső részre is. Most ugráljunk le a legalsó szintig (oda, ahonnan arra a platóra ugrottunk, amelyiken az utolsó pénzdarab volt idáig). Menjünk át a jobbra lévő képernyőre és itt ugorjunk fel a jobbra látható platóra. A derék Dizzy a sok ugrabugrálástól már bizonyára elfáradt – most akkor sétálni fog. Egészen ennek a platónak a végéig: ott álljunk vele a – balról számolva – a harmadik fa jobb oldalára, majd próbáljunk tárgyat felvenni. Kezünkbe is akad egy farács (**A WOODEN SAFETY RAIL**), amit aztán rögtön el is dobhatunk és kedvtelve gyönyörködhetünk a mögötte lévő pénzdarabban. Álljunk a plató jobb oldalára és ugorjunk fel jobbra. Innen látszólag semerre sem vezet út, de ugorjunk csak egyet felfelé... nocsak, mégis volt egy. A jobbra levő platón egy pénzdarab, balra haladva pedig egy másik. A ház azonban utunkat állja, erre nem lehet továbbmenni. Menjünk vissza arra a helyre, ahol a farács mögötti pénzdarabot megtaláltuk és menjünk át a bal oldalon lévő helyszínre. Mihelyst átértünk ugorjunk egyet felfelé és máris egy újabb platón találjuk magunkat, amelyikről felugorhatunk a felfelé vezetőre (ennek jelent meg az alsó része, amikor a kallantyút elmozdítottuk). Egyelőre még ne ugorjunk fel: álljunk Dizzy-vel pontosan a legvékonyabb fatörzs elé (jobbról a harmadik) és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Kezünkbe is akad a fatörzs egy darabja (**A BIT OF TREE TRUNK**). Ez azonban nem kell nekünk – annál inkább a mögötte lévő pénzdarab. Na, most már felugorhatunk a jobbra vezető platóra. Ezen menjünk fel a következő helyszínre és ott álljunk meg a második fatörzsnél. Ugorjunk felfelé és egy újabb platón találjuk magunkat (egyébként egyből fel is figyelhetünk arra a veszélyre, ami egy hullócsapda személyében leselkedik ránk, amikor az iménti platón fogunk végighaladni...). Menjünk fel egészen a plató végéig, ahol egy ház mellett megtaláljuk az éles üvegkardot (**A SHARP GLASS SWORD**). Egy szinttel lejjebb is egy tárgy vár arra, hogy összeszedjük, tehát mégiscsak el kell mennünk a csapda alatt. Menjünk vissza a platón és pottyanjunk le majd – vigyázva a csapdánál, a harmadik fatörzstől ugorva – menjünk el a tárgyért. Ez egy kis video kamera (**A SMALL VIDEO CAMERA**). A bőség zavarával küszködünk, minden zsebünk tele. Nem baj – menjünk vissza a tengerpartra (a startpozícióba).

Itt tegyük le a kamerát és az üvegkardot. A búvármaszk a tárgyaink között a 2. vagy a 3. legyen (legfelül feltétlenül NOTHING álljon!), mert a tengerben fel fogunk venni egy tárgyat és ha ekkor a pipa van a legelső helyen, akkor azt Dizzy egyből le is teszi (ergo rögtön meg is fullad). Sétáljunk be a tengerbe. A következő helyszínen rögtön egy csapat hal úszik szembe (mindenféle mozgó tengeri herkentyű ártalmas az egészségre!). A következő helyszínen egy medúzához lesz szerencsénk, majd továbbhaladva rögtön egy másikhoz. Itt egy hajóroncs egyik felét láthatjuk. A következő helyszínen felül egy pénzdarabot látunk. Némi ide-oda ugrálás után a át kell ugranunk a jobb felső sarokban lévő rákot és mire lepottyanunk, már fel is vehetjük a sósvízi használatra készült (?!) ásót (**SALT WATER SPADE**). További megjegyzés a hajóroncshoz: a jobb alsó sarkánál lévő koponya mögött egy pénzdarab is el van rejtve. Miután megvan az ásó, menjünk ki a partra majd cseréljük meg a tárgyak sorrendjét,



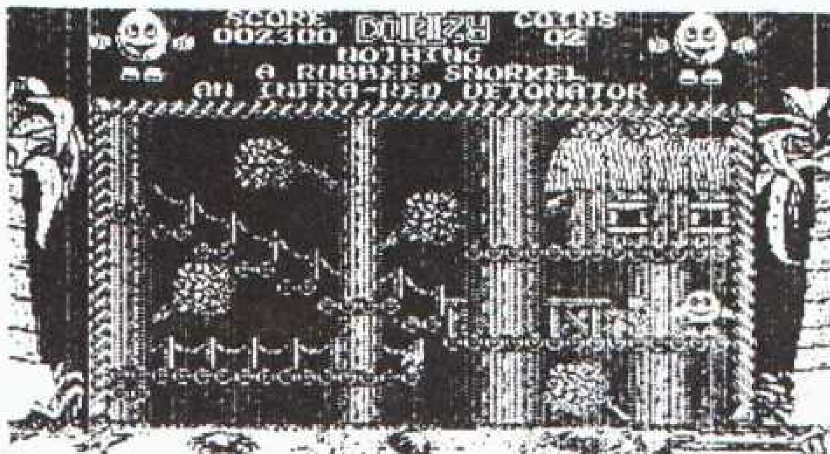
C64 DIZZY II.

vagyis az ásó előrébb legyen, mint a búvármaszk. Miután ez megvan, menjünk vissza a tengerbe. Azután a helyszín után, ahol felvettük az ásót, egy mozgó követ láthatunk a tengerfenéken. Itt tegyük le az ásót. A kő valószínűleg egy víz alatti gázkitörést zárt el idáig, mert az ásó letétele után 4-5 másodpercenként egy buborék emelkedik a magasba. Menjünk vissza a partra, vegyük fel az imént otthagyott tárgyakat, majd vissza a tengerbe és ugorjunk fel az egyik buborékra. Ez pont egy medúzába vinne bele bennünket – de azelőtt mi szépen leugrunk róla és kilábalunk a tengerből – miközben természetesen nem feledkezünk meg a pénzdarabról sem.

Menjünk tovább. A következő helyszínen megtaláljuk a favágó baltáját (**THE WOODCUTTER'S AXE**), de erre egyelőre még nincs szükségünk. Menjünk tovább, ahol egy újabb pénzdarab ötlik a szemünkbe. Továbbhaladva egy kunyhó mellett álló totemoszlop aljában egy gombarakást pillantunk meg – egy ilyen mögött egyszer már találtunk elrejtett pénzdarabot. Álljunk a jobb oldalára és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Hopplá! Most nem a gombarakás, hanem egy szikla mögött volt (**BIG RED HEAVY ROCK**). A sziklát rögtön el is dobhatjuk és mehetünk tovább. Egy kunyhóhoz érünk, amelynek az ajtajában egy bajszos űrlember álldogál (a feje felett egy vödör is található – de azt nem kell felvennünk). Ez a helyi Műszaki Bizományi. Ha úgy nyomjuk meg a 'tűz' gombot az ember előtt, hogy az 1. tárgyunk helyén NOTHING van, akkor az űrember a következő szózatot intézi hozzánk:"Gyanítom, hogy el akarod hagyni a szigetet. Cserélek veled egy hajót némi értékes holmi fejében." Mit is lehetne a nekiadni? Van nálunk egy búvármaszk – erre később még szükségünk lehet, ha visszamegyünk a tengerbe; van egy üvegkard – az meglehetősen giccses dolog. Akkor maradt a videokamera – tegyük le az ember elé. El is tűnik rögtön, viszont a bajszos megdicsér bennünket és cserébe ad nekünk egy "vízálló" csónakot (**DEHYDRATED BOAT**). Azt mondja, el kell vinnünk a stégre. Erre később még nagy szükségünk lesz – most egyelőre azonban tegyük le, majd később visszajövünk érte. Ha most megint megkérdezzük a bajszost, akkor azt mondja, hogy valószínűleg egy motort akarunk – van neki valahol egy, de ez nekünk kerülni fog valamibe. A fenébe...

Ballagjunk vissza oda, ahol a fejszét találtuk. Útközben álljunk meg a totemoszlopos helyszínen: a ház bal oldali részén vegyük fel a Szent Bibliát (**THE HOLY BIBLE**). A baltás helyszínen egy sírkövet látunk, amely alatt mintha valami üreg lenne... Tegyük le az üvegkardot és lőn csoda: a föld megnyílt, egy lejárat látszik a sírkő alatt. Még ne menjünk le!

Vegyük fel a baltát, majd menjünk vissza a tengerbe és haladjunk át rajta. Menjunk el egészen a hídig, amelyen két fáklya ég. A hídon tegyük le a baltát, ami egy nagy lyukat vág a hídon. Mielőtt beugranánk a vízbe, rendezzük úgy a tárgyakat, hogy a búvármaszk és a Biblia a 2. és 3. helyen legyen (ha a víz alatt felveszünk egy tárgyat, nehogy valamelyiket letegyük). Most már beugorhatunk. Egy víz alatti barlangban találjuk magunkat. A jobbra lévő helyszínen találunk egy pénzdarabot, valamint egy feljebb lévő platóhoz felugrálva felvehetjük az elátkozott kincset (**CURSED TREASURE**). Az átok káros hatásától a Biblia megvéd bennünket – átmehetünk tehát a barlang másik végébe. Itt ismét találunk egy pénzdarabot, valamint a platókon felugrálva kijuthatunk a barlangból. A derék Hookjaw főkalóz sírjánál bukkanunk a felszínre – úgy látszik mégsem tudta megőrizni a kincsét. Vigyük el a kincset a Bizományiba és tegyük le az ember elé. Teljesen el van ragadtatva tőle. Még nem tudja ugyan, hogy mihez fog kezdeni vele, mindenesetre ad cserébe egy csónakmotort (**OUTBOARD MOTOR**). Nagyszerű. A Bibliára már nincs szükségünk, dobjuk el és vegyük fel a csónakot, amit az előbb it letettünk.



Menjünk tovább jobbra, egészen addig míg ismét a tengerhez nem érkezünk. Útközben a két ház között egy zöldség mögött egy elrejtett pénzdarab van (a zöldséget természetesen rögtön dobjuk is el). A stégen egy tekercsen azt olvassuk, hogy nem lehet addig hajózni, amíg az mozog. Ez ugyan nem egészen világos (legalábbis egyelőre nem), mindenesetre vegyük fel a tekercs mellett található aranykulcsot (**GOLDEN KEY**). A csónakot és a csónakmotort hagyjuk itt a stégen – később úgyis itt lesz rá szükség. Menjünk vissza az üvegkarddal kinyitott sírig és menjünk le a föld alá. Itt két tekercset látunk. A bal oldalin az áll:"Vigyázat! Mágikus vízfal!" Ez utalás arra, hogy balra továbbmenve, minden átmenet nélkül a tengerben találjuk magunkat (mielőtt átmennénk, a búvármaszk a tárgyak között a 2. vagy a 3. helyen legyen!). Itt vegyük fel a dinamitot (**STICKS OF DINAMITE**), majd forduljunk vissza. A másik tekercsen az áll, hogy a sírkőre tett üvegkarddal nyitható rejtekajtó copyright-ja Rogeré, a híres kalózé. Hehe. Jópofi. Menjünk tovább jobbra. A következő helyszínen a hordók között lévő koponya mögött egy eldugott pénzdarabra lelhetünk. Továbbhaladva egy újabb pénzdarabra bukkanunk. A szoba közepén a padlóba egy hordó van süllyesztve. Álljunk rá és tegyük le az aranykulcsot. Sutty! – a kulcs kinyitott egy csapóajtót, amin keresztül egy barlangba pottyantunk. Egy pénzdarabot lelünk, valamint egy tekercset, amelyen a következőt olvashatjuk:"Megtaláltad a kalózok titkos konyháját! Ideális hely az éjféli poharazgatásra!" Megint egy favicc. A konyha azonban meglehetősen modernül van felszerelve, mert a másik végében felvehetjük a mikrohullámú sütőt (**MICROWAVE OVEN**). menjünk ki a barlangból, majd menjünk keresztül megint a tengeren. A tengerparton tegyük le a sütőt vagy a búvármaszkot (amelyik jobban tetszik – lehet akár mindkettőt is). Most megint megyünk egy kicsit létrázni a fák közé. Másszunk fel a platókon a középen álló széles házig (talán a térkép alapján mindenki odatalál egyedül is), amelynek jobb oldalán felvehetjük az infravörös detonátort (**INFRARED DETONATOR**). Azon a platón, ami éppen alattunk húzódik egy újabb elrejtett pénzdarabra bukkanunk (pontosan a képernyő szélén). Most menjünk át a bal felső sarokban lévő házhoz (ahol annak idején a búvármaszkot felvettük) és pontosan a széléről ugorjunk el balra (előre a semmibe). Ha az ugrást jól számítottuk ki, akkor két kőomlás **közé** fogunk érkezni (a térképen a nyíllal jelzett helyre), ahol a zöldség mögött egy elrejtett pénzdarabra bukkanunk. Most ugráljunk vissza jobbra, potyogjunk le a földre és menjünk be a bányába.

Frightmare C64

Először is RESET-eljük a gépet, majd POKE 21829,169: POKE 21830,0: POKE 21831,234 a SPRITE ütközés kikapcsolásához, ezt követően: POKE 21839,173 az örökélethez, végül pedig a SYS 16384 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

DIZZY II. C64

Itt a játék elején már megcsodáltuk a tekercsen lévő "Vigyázat! Robbantási terulet!" feliratot – a robbantás felemelő perce pedig most érkezett el. Tegyük le a dinamitot a kőomlás elé, majd menjünk vissza a kisebb kő mögé, amit az imént átugrottunk, hogy Dizzy fedezékben legyen. Itt tegyük le az infravörös detonátort és bumm! – a sziklafal eltűnt. Most már felvehetjük a pénzeszacskót (**BAG OF GOLD COINS**). Menjünk vissza a tengerpartra és vegyük fel az előbb letett mikrohullámú sütőt, keljünk át a tengeren a szokásos módon és menjünk el egészen a bácsikáig, akivel üzletelni szoktunk. Adjuk neki oda a pénzeszacskót, amiért – rövid, ámde elmés csevegés után – kapunk tőle cserébe egy gallon olajat (**A GALLON PETROL**). Most adjuk neki oda a mikrohullámú sütőt. Erre nagyon elszomorodik: közli, hogy nagyon szomorú, amiért elmegyünk, mert mi voltunk a legjobb kuncsaftja – a monológhoz mellékel még egy slusszkulcsot is (**AN IGNITION KEY**). Elmegyünk?! Hát bizony el: szereztünk ugyanis már tőle egy csónakot, a csónakhoz motort, a motorhoz olajat és az egészhez egy slusszkulcsot is – irány a stég! Vegyük fel a hajó darabjait, álljunk a stég szélére és a következő sorrendben pakoljuk le őket (ha jól csináljuk, mindig változik a csónak színe): csónak, motor, olaj, kulcs. Ha minden jól sikerült, akkor a piros csónak elkezd ide-oda mozogni (a tekercsen lévő felirat egyébként arra figyelmeztet, hogy amíg nem mozog a csónak, addig ne ugorjunk rá!). A csónakon ugráljunk át a másik partra. Itt találunk még egy pénzdarabot, valamint egy tekercset, amelyen gratulálnak nekünk, hogy sikeresen teljesítettük a küldetést satöbbi. Úgy tűnik vége a játéknak...

A helyszín végén azonban ott áll a kereskedő ikertestvére, aki közli velünk, hogy csak akkor lehet elmennünk, ha kifizetünk 30 arany váltságdíjat. Ha idáig nem szedtük volna a leírásban említett pénzdarabokat, akkor mehetünk gyűjtögetni. Ha összeszedtük, akkor minden rendben... azaz... hé! – csak 29 pénzdarab van nálunk!!!

Na vajon, hol van a harmincadik?...

Jelmagyarázat a térképhez:

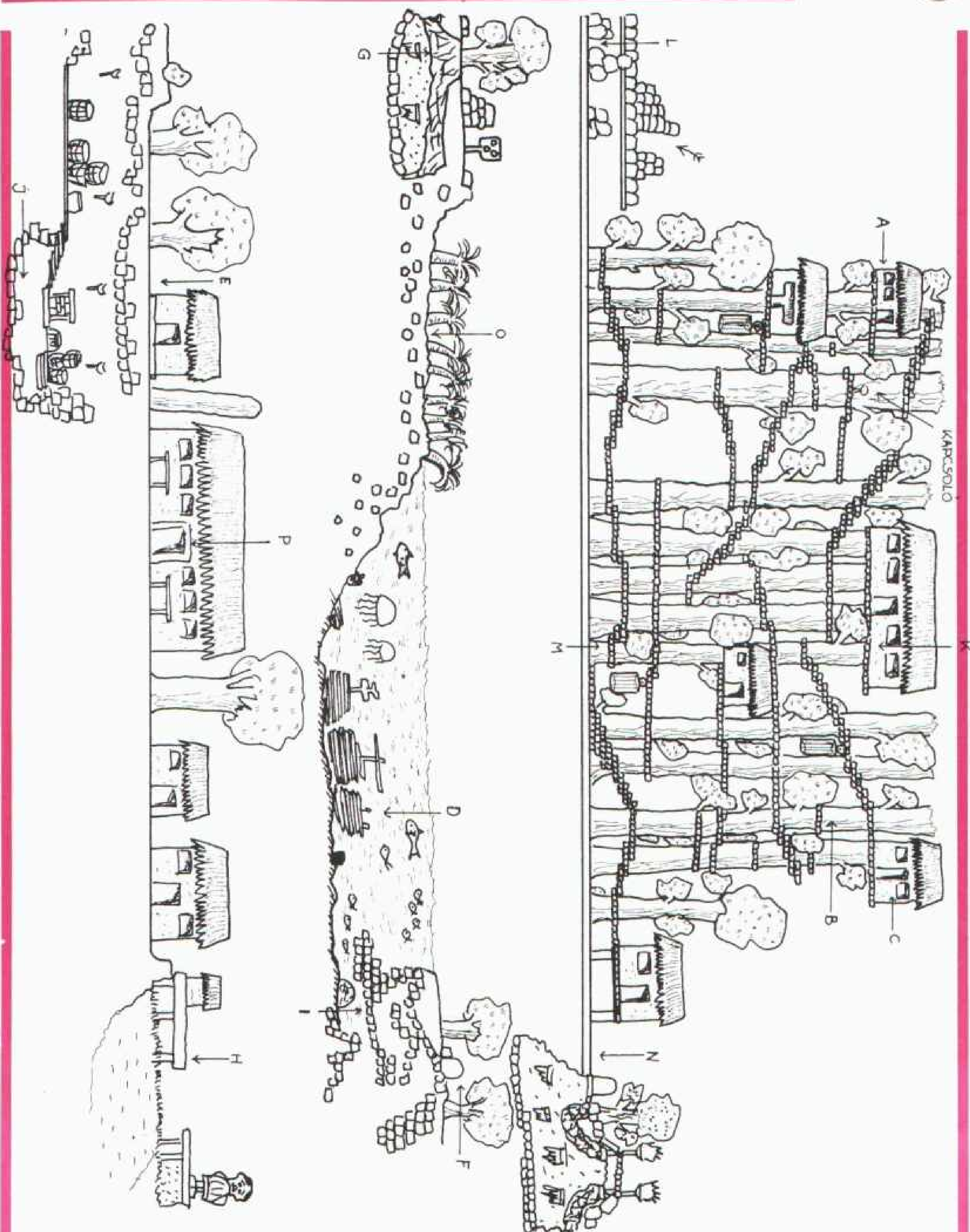
A – búvármaszk (RUBBER SNORKLE)
B – videókamera (SMALL VIDEO CAMERA)
C – éles üvegkard (SHARP GLASS SWORD)
D – sósvízi ásó (SALT WATER SPADE)
E – egy öreg Szent Biblia (AN OLD HOLY BIBLE)
F – a favágó fejszéje (THE WOODCUTTER'S AXE)
G – az elátkozott kincs (THE CURSED TREASURE)
H – egy nagy aranykulcs (A LARGE GOLDEN KEY)
I – dinamit (STICKS OF DINAMITE)
J – mikrohullámú sütő (MICROWAVE OVEN)
K – infravörös detonátor (INFRA-RED DETONATOR)
L – pénzeszacskó (A BAG OF GOLD COINS)
M – Sinclair Abuser Mag
N – fogkrémes tubus (TUBE OF TOOTHPASTE)
O – üres láda (AN EMPTY SOLID CHEST)
P – üres vödör (AN OLD EMPTY BUCKET)

Impulse C64

RESET után több érdekes változtatást eszközölhetünk a programban:
POKE 49228,x, ahol x=0-4 beállításával a címképernyőn szóló zenét változtathatjuk meg.
POKE 25170,x, ahol x=0-4 beállításával a játék alatt szóló zenét változtathatjuk meg.
POKE 28123,x, ahol x=0-4 beállításával a játék végén szóló zenét változtathatjuk meg.
POKE 24639,234: POKE 24640,234: POKE 24641,234 - megszűnnek a támadási hullámok
POKE 24709,234: POKE 24710,234 - nincs sprite ütközés
Ezt követően SYS 24576-tal léphetünk vissza oda, ahonnan kiléptünk, vagy SYS 49152-vel újraindíthatjuk a játékot.

Indiana Jones and the Last Crusade C64

RESET-eljük a számítógépet, majd:
POKE 32552,173 - az örökélethez,
POKE 37255,173 - a végtelen korbácshoz, és
POKE 35756,123 - a végtelen fáklyához.
A játékba a SYS 32092 utasítással térhetünk vissza.
A játék közben tartsuk lenyomva a 'F','I','S','H' billentyűket, majd ezekkel párhuzamosan nyomjuk le 1-5-ig valamely számbillentyűt. Ekkor az adott szinten belüli zónát célozzuk meg. A 'F','I','S','H' és a '6' billentyűk lenyomásakor szintet váltunk.


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
KARCSOLO

SHOGUN • Infocom

Talán még sokan emlékeznek az anno két-három évvel ezelőtt a tv-ben vetített filmsorozatra, ami "Sógun" cím alatt futott 12 kedd estén keresztül. Később a film alapjául szolgáló 6-700 oldalas könyvecske is megjelent itthoni könyvesboltjainkban – tavaly pedig utolérte a könyv- és filmbestsellerek végzete: számítógépes játék lett belőle.

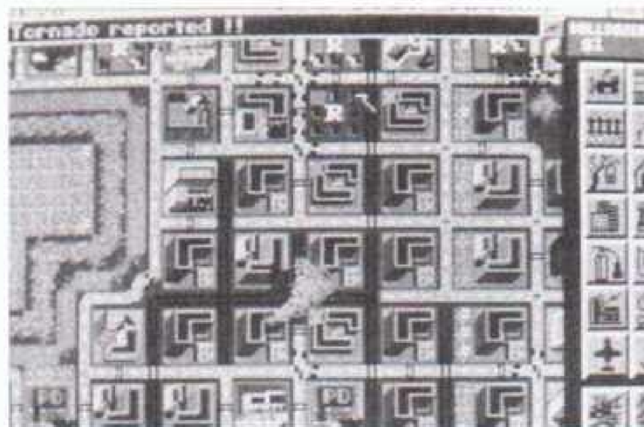


A történet 1600-ban játszódik, amikor az Erasmus nevű holland kereskedőhajó hatalmas viharba kerül, majd némi hányódás után hajótörést szenved Japán keleti partjainál. Ezidőtájt a szigetország éppen a politikai anarchia mámorában leledzik: a leghatalmasabb főurak fegyverrel és intrikával próbálják a korlátlan hatalmat, a sóguni méltóságot megszerezni. A játékban a hajó navigátorának, John Blackthorne-nak a szerepét játszuk (ő egyébként a regény főhőse is). Először nem a politikai környezettel, hanem – az európai szemmel nézve meglehetősen érdekes – japán szokásokkal ismerkedhetünk: egy igen alacsony nívót képviselő gödörben szállásolnak el bennünket, az egyik társunkat élve megfőzik, majd mindennek tetejébe egy mókás kedvű szamuráj... hát izé... ooo... szóval levizel bennünket (a nyilvános fürdetési procedúráról már ne is beszéljünk). Ha sikerül megnyernünk a japánok bizalmát, akkor egy kimonót kapunk régi ruhánk helyett – bár ez mondjuk még nem jelent semmit. A továbbiakban még nagyobb zűrökbe fogunk keveredni. Mint már említettük, a közállapotok nem éppen a legrózsásabbak: a hatalomért való torzsalkodás a két leghatalmasabb főúr, Ishido és Toranaga között folyik – talán mondanunk sem kell, hogy (bal)szerencsecsillagunk éppen kettőjük közé fog vezérelni bennünket. Ez mondjuk nem éppen életbiztosítás, da rajtuk kívül még számos elmebeteg (szamurájok, nindzsák és hasonlók) fog az utunkba akadni. Közülük különös figyelmet érdemel egy Mariko nevű hölgy, aki az első pillantásra ugyan normálisnak látszik, de néha rossz pillanatai is akadnak: egy alkalommal például a saját torkát akarja elnyiszálni egy kicsiny kézi készülékkel, amit a japánok is tőrnek hívnak. A japánok egész biztosan nem normálisak, de rajtuk kívül még szembe kell néznünk a spanyol/portugál papokkal, inkvizítorokkal és kereskedőkkel is, akik igen-igen sajnálkoznak minden elvesztegetett percen, amit az életben töltünk. A probléma ott kezdődik, hogy egyrészt a spanyolok katolikusak (mi pedig egy protestáns angol szerepét játszuk), másrészt (és főleg!) mint egy fegyveres hajó parancsnoka, potenciális veszélyt jelentünk a Fekete Hajóra, amely az ázsiai kereskedelem éves hasznát (elég jó biznisz volt!) szállítja Spanyolországba. Szóval bőven lesz kalandban részünk, míg sikerül a legrangosabb szamurájok sorába emelkednünk...

James Clavell könyve igazán nagyszerű – aki elolvassa nagyszerűen fog rajta szórakozni. Az **Infocom** játéka egy ízig-vérig adventure – aki játszik vele, szintén nem fog csalódni. A precízen megrajzolt képek és a jól kivitelezett szövegértelmező igazán hangulatossá teszik a játékot (már amennyiben ért az ember angolul...). Van azonban egy kis probléma: a játék túlságosan is követi a regény cselekményét! Így tehát játékleírás nem szükséges hozzá: csak be kell menni a könyvtárba, kivenni a könyvet és annak alapján a játék máris végigjátszható. Mondjuk így is el fog tartani egy darabig, mert a könyv is vagy 700 oldal...

SIM CITY • Infogrames

Az **Infogrames** mostanában kitesz magáért: a szuper **NORTH AND SOUTH** után egy lényegesen komolyabb "hangvételű" programmal rukkoltak elő. A **SIM CITY**-t hirtelen nem tudnánk egyetlen játékkategóriába sem besorolni – ez leginkább egyfajta populációs játék à la **POPULOUS**, bár a grafikai kivitelezés attól lényegesen különbözik. Valamilyen "Fővárosi Tanács"-szerepet játszunk benne, azaz egy város egész város irányítása szakad a nyakunkba. Rajtunk áll vagy bukik egy város felvirágzása: mi irányítjuk a különböző jellegű építkezéseket, iparosítást, közlekedést, nekünk kell megtennünk a megfelelő ellenlépéseket a természeti katasztrófák (légszennyezés, tűzvészek, tornádók, a Godzilla nevű mókás őshüllő, stb.) által okozott károk ellen – és ezenkívül még ezer-egy dolgot.



A játékot húszezer dollár birtokában kezdjük – ebből kell finanszíroznunk grandiózus elképzeléseink megvalósítását. Valószínűleg nyilvánvaló, hogy bármilyen munkát akarunk kiviteleztetni, az pénzbe fog kerülni (a legolcsóbb lebontani mindent – az területenként csak 1$ – de nem ez a játék célja...). Pénzünkkel tehát takarékosan kell bánnunk, bár kasszánkat gyarapíthatjuk a városlakók meghatározott mértékű megadóztatásával is. Viszont ez csak akkor hoz megfelelő eredményt, ha van kit adóztatni – legelső dolog tehát a megfelelő populációt létrehozni, majd kiépíteni az ahhoz szervesen kapcsolódó dolgokat (lakótelepek, közlekedés, utak, vasút, repülőtér, stb.). Az embereinknek természetesen munkahelyet is kell biztosítanunk – tehát a populáció fejlesztésével párhuzamosan fejlesztjük az ipart is. Miután az embereknek van munkahelyük, biztosítani kell a helyet, ahol a megkeresett pénzüket annak a rendje s módja szerint el is szórhatják: tehát a plebset szórakoztató helyeket is létre kell hoznunk. Ezzel párhuzamosan persze megjelenik a bűnözés is, amely egyre nagyobb méreteket fog ölteni, ha nem tesszük meg a megfelelő intézkedéseket (azaz nem csinálunk rendőrséget). Természetesen a természeti – és egyéb – katasztrófák mindig bele fognak köpni a levesünkbe, szóval eltart egy darabig, amíg az általunk menedzselt város elveszi Bécs-Budapesttől a következő világkiállítás jogát...

A **SIM CITY**-t nem javasoljuk azoknak, akik az akció- vagy a lövöldözős játékokért rajonganak, viszont melegen ajánljuk mindenkinek, aki inkább az agyát szereti tornáztatni az Amiga előtt. Jellegéből adódóan a játék kivitelezésében nem a szuper grafikára vagy zenére koncentráltak, sokkal inkább a bonyolultságra, a sokrétűségre és az ikonrendszer által támogatott könnyű kezelhetőségre – tehát arra, ami HOSSZÚ IDEIG igazán élvezetessé tehet egy játékot.

LORDS OF THE RISING SUN • Mirrorsoft/Cinemaware



Az idő 1180., a helyszín: Japán. Az ország nehéz időket él: a császár csak névleges hatalom birtokosa, a politikától teljesen elszigetelődött. A tartományurak állandó csatározásban állnak egymással, de a két leghatalmasabb család, a Tairák és a Minamotók ennél sokkal nagyobb célt tűztek ki maguk elé: a Japán feletti korlátlan hatalmat biztosító sóguni méltóságot akarják megszerezni. A két család torzsalkodása polgárháborút robbant ki az országban és 1180. közepére úgy tűnik, hogy a hatalmi harc a Tairák javára dől el. Egy elvesztett csata után a Minamoto-klán vezére rituális öngyilkosságot, szeppukut követ el. Pártjának vezetése két fiára, Josicunére és Joritomóra száll. A harci helyzet igen siralmas – de talán a két ifjú egyike még a visszájára fordíthatja...

Ilyen előzményekkel kezdődik a **LORDS OF THE RISING SUN**. A bejelentkező képernyő után az említett két Minamoto közül kell kiválasztanunk, hogy melyik szerepét kívánjuk eljátszani – aztán már kezdődhet is a háború. A játék a **DEFENDER OF THE CROWN**-hoz hasonló stratégia, vagyis a feladat Japán elfoglalása és ezzel a sóguni méltóság elnyerése. Egyelőre három főúr hadserege segít bennünket, de ez a helyzet remélhetőleg a későbbiekben változni fog. A fehér zászlót hordozó emberkék jelzik a mi hadseregeinket (vannak világosszürkék is – ezek az ellenlábasaink egyik csoportja), őket mozgatva kell szépen elfoglalnunk egész Japánt. A hadseregeket csak akkor mozgathatjuk, ha valamilyen városban vannak éppen és mindig csak a legközelebbi városig történő vonulásra adhatunk ki parancsot (már amennyiben vezet oda út). Amíg a hadsereg vonul, addig csak információt kérhetünk róla, a menetirányt nem változtathatjuk meg. A tengerparti kikötővárosokból vízi úton is mozoghatunk, ez némileg gyorsabb, mint a gyaloglás. Ha valamelyik hadseregünk az utoljára megadott célponthoz vezető úton haladva egy ellenséges hadsereggel találkozik, akkor harcba kezdenek – ennek kimeneteléről a képernyő alján lévő üzenetsor tájékoztat bennünket. Ugyanez történik, ha valamelyik hadseregünk egy ellenséges városhoz ér. Ha az a hadsereg találkozik ellenséggel (vagy ér ellenséges városhoz), amelyet a játék elején kiválasztott figura (tehát Josicune vagy Joritomo) vezet, akkor személyesen irányítjuk a harcot. Nem feltétlenül kell azonnal nekirontani az ellenfélnek: hadsereg esetén szövetséget ajánlhatunk nekik (ha elfogadja, ilyenkor a sereget vezető tábornok ezentúl a mi parancsainknak engedelmeskedik), város esetén pedig felszólíthatjuk őket megadásra. Közvetlen személyünket is veszély fenyegeti, ha sokáig üldögélünk a Minamoto-klán székhelyén (Edo-ban): nindzsák támadhatnak ránk és szamurájkardunk pengéjével kell a felénk repülő surikeneket felfognunk. Az edo-i várból mi is küldhetünk nindzsákat a négy leghatalmasabb főúr ellen. Ilyenkor viszont előfordulhat, hogy kiderül, hogy mi béreltük fel a nindzsákat és a császár – mint a fair play-játék híve – parancsot küld, hogy azonnal kövessünk el szeppukut (FORCED SEPPUKU). Ilyen ünnepélyes alkalmakkor derék főhősünk kiül a dombtetőre, és a romantikus kulisszák közepette szépen hasbaszúrja magát. Talán mondanunk sem kell, hogy a főhős halálakor (mindegy, milyen módon következett be) a játék véget ér – vesztettünk.

A játék alapötlete tiszta **D.O.C.** (eltekintve a gazdálkodástól), de a grafikai és zenei kivitelezés sokkal precízebb, élvezetesebb. Egyelőre ennyit erről a játékról – terveink szerint a következő CoV-ban egy részletes leírást fogunk közölni róla. (**Addig is erősen reménykedünk, hogy a játék lemezes töltögetéséért felelős úriember is kiül a dombtetőre és eszközöl magán egy szeppukut... – CoVboy**)

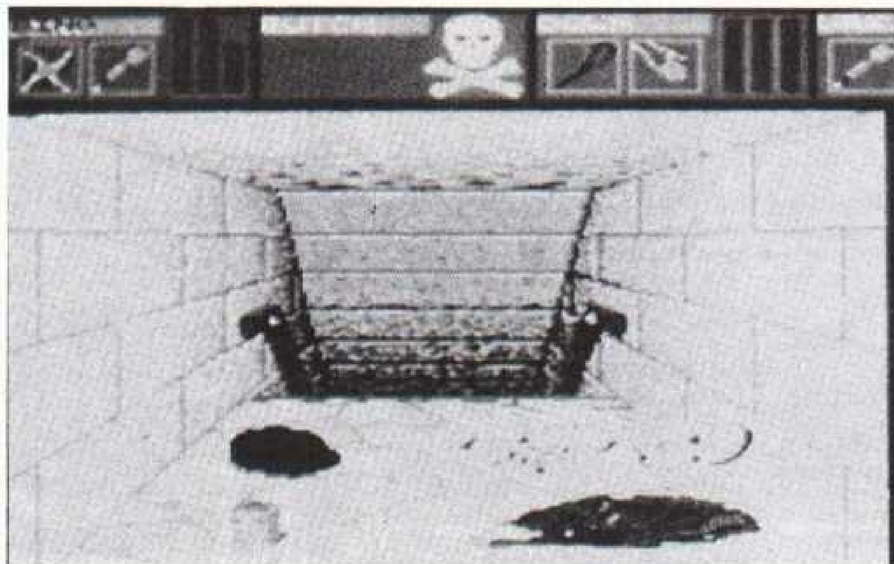
SILKWORM • US Gold

Ilyen lövöldözős őrületekkel nem nagyon szoktunk foglalkozni még a játékismertetőkben sem, hiszen túl sok mindent nem érdemes (nem is lehet) elmondani egyikről sem – de a **SILKWORM** már annyira szörnyű, hogy az szinte jó. Messziről ordít róla, hogy egy pénzbedobós játékautomata szolgáltatta az alapötletet és nyugodtan elmondhatjuk, a konverzió kiválóan sikerült – mintha a játékteremben állnánk a gép előtt. A shoot'em up játékok receptje érvényesül itt is: mindenre tüzelni kell, ami a képernyőn van és nem háttér. Ami a **SILKWORM**-ot mégis kiemeli a lövöldözős játékok tengeréből, az, hogy egyszerre két játékos játszhat és egymást segítve juthatnak előre (a 4. szinttől kezdve szinte már csak így lehet továbbvergődni). Ha csak egy játékos játszik, akkor a játék elején ki lehet választani, hogy a helikoptert vagy a forgatható gépágyúval felszerelt dzsipet kívánjuk-e irányítani. A szinteken a támadókban megelevenedik egy modern hadsereg teljes arzenálja, kezdve a helikopterektől és a tankoktól egészen a rakétákig és az aknákig. Néhány egészen érdekes modell is felvonul: itt van például a szintenként egy-két alkalommal megjelenő "puzzle-csirke", egy darabokból összeálló helikopter, amely a "fejével" kivédi a helikopter jónéhány lövését és csak számos találattal lehet elpusztítani. Ez esetben egy-egy bonus marad utána mementóképpen (mindkét játékosnak jut), amelyet felvéve először dupla lövéshez jutunk. Ez csak addig él, míg egy életet el nem vesztünk. Ha a következő ilyen rondaságig nem vesztünk életet, a megsemmisítése után már kétszeres gyorsaságú dupla lövésünk lesz és így tovább. További plusz figyelmet érdemlő dolgok a talajon heverésző aknák: ezek egyrészt a dzsip életét hivatottak megkeseríteni, másrészt a szétlövésükkel egy 10-15 másodpercig tartó pajzsra tehetünk szert (valamilyen zöld buborékfelhő képében jelenik meg). Ha úgy akarunk újabb pajzsot felvenni, hogy az előbbi hatása még tart, energiarobbanás következik be és a jelenleg a képernyőn lévő összes ellenfél megsemmisül (kivéve a nagy csirkét). Minden szint végén egy-egy nagyobb ellenfél vár bennünket, amelyekbe hosszú másodpercekig kell lődöznünk. Miután szíveskedett felrobbanni, a program az utolsó élet elvesztése óta eltelt idő és a megsemmisített ellenfelek számának függvényében bonus-pontszámot generál, aztán már folytathatjuk is tovább a következő szinten. Mindkét játékosnak három "credit" áll rendelkezésre (ami egyenként három életet jelent). Az összes elvesztése után rendelkezésre áll a lehetőség, hogy ha 10 másodpercen belül megnyomjuk a 'tűz' gombot, a következő játékot ne az elejéről kelljen kezdenünk, hanem arról a szintről, ahol az utolsó életünket elvesztettük. Természetesen van highscore-tábla is, hogy mindenkinek meglegyen az öröme.

Hát kb. ennyit lehet elmondani a **SILKWORM**-ról. Teljesen profi kivitelezés: szuper háttérgrafika és sprite-ok, gyors akció, nagyszerű hanghatások. A címzenében hallható szintetizátor-bemutató David Whittaker műve – az ő zenéit valószínűleg nem kell bemutatnunk senkinek. C-64-verzióról ezidáig nem hallottunk, ami meglehetősen érdekes, tekintve, hogy még Spectrum-változat is van. A játékban egyébként van egy hatalmas "hiba": a másik játékost nem lehet lelőni! Hű, pedig az milyen jó is lenne!...

DUNGEON MASTER Amiga

Az **FTL** cég **DUNGEON MASTER** című játéka, bár a **BARD'S TALE**-hez vagy a **PHANTASIE**-hez hasonló hagyományos szerepjáték, talán az első olyan ebben a kategóriában, amely a lehető legjobban kihasználja az Amiga által nyújtott lehetőségeket. Talán nem véletlen, hogy a **DUNGEON MASTER** megjelenése óta minden szerepjátékot hozzá hasonlítanak, mint mércéhez (és eddig még egyetlen program sem érte el ezt a színvonalat). A – néhol mohával borított – szürke falak, a labirintusban mászkáló, kiválóan megrajzolt szörnyek, a sejtelmes földalatti hangeffektusok és a kényelmes ikonkezelő rendszer együttese teszi még élvezetesebbé a játékot. A játék nemcsak látványos, de jó is (ez a kettő együtt ritkán található meg együtt egy játékban!). Hetekig el lehet vele szórakozni még akkor is, ha az embernek van térképe és varázslatlistája hozzá.



A játékos egy négy kalandozóból álló csoportot irányít. A feladata az, hogy a többszintes labirintusrendszerben megtalálja a Tűzbot sírját, bejusson oda, és megszerezve a Tűzbotot, megküzdjön magával a Káosszal. A küldetést persze nemcsak a hatalmas útvesztők, hanem veszedelmes szörnyek és összetett logikai feladatok is nehézzé teszik.

A játék elején, amikor belépünk a barlangba, ki kell választanunk azt a négy karaktert, akivel a küldetést végre akarjuk hajtani. Az egérrel a képernyő jobb alsó részén látható nyilakra mutatva (vagy a billentyűzet nyilait használva) mozoghatunk előre-oldalra ill. fordulhatunk. Hamarosan megérkezünk a **Hall of Champions** felirattal jelzett terembe. A falakon rengeteg kép van. Ők a választható karakterek. Ahhoz, hogy megtudjuk, ki is az, akit egy kép ábrázol, válasszuk ki az egérrel a képet.

A karakter leírása

Az elénk táruló, első pillantásra talán zavaros ábra minden információt tartalmaz az adott figuráról.
Minden karakternek három alapvető tulajdonsága van: egészség (**HEALTH**), kitartás (**STAMINA**) és varázserő (**MANA**).
Az **egészség** határozza meg, hogy a karakter mennyi sebet képes elviselni. Az ellenfél minden sikeres támadása esetén a karakter veszít az egészségéből – ha ez 0, akkor meghalt. Az egészséget gyógyító varázslatokkal vagy pihenéssel lehet növelni.
A **kitartás** karakter kondicióját jelenti. Ha sokat mozog, harcol egy figura vagy túl van terhelve, csökken. Ha egy karakter étele vagy itala elfogy, a kitartás rohamosan kezd csökkenni. Ezt is varázslatokkal és pihenéssel lehet visszanövelni a maximális értékre.
A **varázserő** a varázslatokhoz fontos. Minden varázslat mana pontokba kerül, minél erősebb, összetettebb a varázslat, annál többe. Pihenéssel regenerálható.

A figuráknak vannak még egyéb tulajdonságai is, amelyeket úgy kérhetünk le, hogy rámegyünk a szemre, és nyomva tartjuk a gombot. Ekkor megjelenik a képernyőn, hogy a karakter melyik szakmában mennyire járatos (erről majd később), és a következő tulajdonságok: erő (**STRENGTH**), ügyesség (**DEXTERITY**), bölcsesség (**WISDOM**), életerő (**VITALITY**), varázslatellenállás (**ANTI-MAGIC**), tűzellenállás (**ANTI-FIRE**).
Az **erő** határozza meg, hogy mekkora sebet képes a karakter ejteni ellenfelein, valamint mekkora súlyt bír el.
Az **ügyesség** mutatja meg, hogy a karakter milyen pontosan tudja eltalálni ellenfeleit, illetve milyen jól tudja kikerülni a támadásokat.
A **bölcsesség** a varázslatokra van hatással: minél magasabb, a varázslatok annál jobban sikerülnek.
Az **életerő** határozza meg, milyen kitartóan tud valaki harcolni, mozogni. Alacsony életerejű karaktereknek gyorsabban fogy a kitartása.
A **varázslatellenállás** határozza meg, milyen mértékben képes a karakter elkerülni a varázslat-támadásokat.
A **tűzellenállás** hasonló az előbbihez, de speciálisan a tűztámadásokra (pl. sárkányláng) vonatkozik.
A tulajdonságok melletti két szám közül az egyik a maximálisat, a másik az aktuálisat jelenti.
Az alsó sorban, a LOAD melletti szám azt jelzi, hogy mekkora súlyt cipel a karakter. Ha ez a szám sárga lesz, kicsit megterheltük a karaktert, ha piros, veszélyesen túlterheltük!
A kép bal oldalán egy emberi alak látható. A sok apró négyzet mindegyikébe egy-egy tárgyat lehet tenni. Természetesen pl. a fej négyzetére csak sisakot vagy egyéb fejfedőt tehetünk, ilyenkor ez lesz hősünk fején. Általában minden karakternek van valamilyen alapöltözéke, de ezt a későbbiek folyamán lehet cserélgetni, akár egy Barbie-babán. A jobbra eső kéz a karakter jobb keze, mint a valóságban). A figura mindig a jobb kezében levő tárgyat használja. Bal oldalon van az erszény, ahová apróbb tárgyakat lehet rakni, jobb oldalt pedig a tegez, ide nyílvesszőket és hasonló lövedékeket érdemes rakni, hogy hősünk ezeket innen gyorsan elő tudja venni harc közben. A többi tárgyat a hátizsákba (többi négyzet) érdemes pakolni. A tárgyakat megvizsgálhatjuk (milyen nehezek, ehetőek-e, stb.) ha a szemhez visszük és megnyomjuk a gombot.
Fontos, hogy figuráink mennyire éhesek és szomjasak. Ételt elszórva találhatunk a labirintusban, később egyre ritkábban, de vannak szörnyek, amelyek ehetők. Persze mindenki inkább a kenyeret és a húst eszi, mielőtt a lila féregre fanyarodik... Vizet tömlőkben vihetünk magunkkal, amelyeket a kutaknál utántölthetünk. Ha inni vagy enni akarunk, az ételt ill. tömlőt vigyük egyszerűen a figura szájához és nyomjuk meg a gombot.

Spitting Image C64

RESET-eljük a számítógépet, majd:
POKE 3314,173: POKE 3348,173 - a végtelen élethez, mindkét játékosra.
A játékba a SYS 2816 utasítással térhetünk vissza.

Karakter-osztályok

A **DUNGEON MASTER**-ben minden karakter dönthet, hogy milyen szakmában óhajt tevékenykedni. Van harcos (**FIGHTER**), nindzsa (**NINJA**),varázsló (**WIZARD**), és pap (**CLERIC**). Egy karakter egyszerre több szakmához is érthet.

A **harcos** kiváló fegyverforgató, erős, jól bírja a megpróbáltatásokat.
A **nindzsa** főként a puszta kézzel történő harc és a távolsági fegyverek (nyíl, shuriken) mestere.
A **varázsló** fizikailag a leggyengébb, de támadó és védekező varázslatainak arzenáljával sokkal hatákonyabb sok ellenféllel szemben.
A **pap** gyógyítja társait, varázslataival visszaadva az elvesztett egészségpontokat, vagy megmentve a mérgezett karaktereket a biztos haláltól ellenméreg-varázslatával.

Ahogy egyre több tapasztalatot gyűjt egy karakter, úgy fejlődik. Egy figura harcosként akkor fejlődik, ha fegyverrel a kézben, ellenfeleit pusztítja, nindzsaként akkor, ha puszta kézzel harcol vagy távolsági fegyvert használ, varázslóként vagy papként pedig természetesen akkor, ha varázsol. A fokozatok a következők:

NEOPHYTE
NOVICE
APPRENTICE
JOURNEYMAN
CRAFTSMAN
ARTISAN
ADEPT
EXPERT
MASTER (a MASTER-nek 6 fokozata van)

Most már majdnem mindent tudunk a karakterekről, válasszunk ki négyet! Ha **RESURRECT**-tel választjuk ki a figurát, a neve és a szakmái is megmaradnak, ha **REINCARNATION**-nel, a szakmái törlődnek, és mi adhatunk neki nevet. A választható 24 karakter legtöbbje ember, de akad köztük néhány szörnyeteg is. Van olyan karakter, ami mindenhez ért, de mindegyikhez csak kevéssé, és van olyan is, amelyik már eleve **JOURNEYMAN** valamiből, de semmi máshoz nem ért. Persze, a továbbiakban rajtunk múlik, hogy egy karakter melyik szakmában fejlődik jobban, attól függően, hogy varázsolunk vele, vagy harcolunk inkább.

Amikor kiválasztunk egy karaktert, a felső sorban megjelenik egy kis ikon a karakter arcképével. Mellette három oszlop jelzi, hogy a három alaptulajdonság hogy áll a maximumhoz képest. A két kéz azért van itt, hogy tudjunk tárgyakat felvenni a labirintusból, és a karakterlapról tárgyakat cserélgethessünk.

A jobb felső sarokban látható, hogy hogyan helyezkednek el a karakterek egymáshoz képest. Ezt cserélgetve célszerű úgy beállítani a csapatot, hogy a harcosok álljanak elöl és a varázslók hátul.

A játék kezdete

Amikor összeállítottuk a csapatot, célszerű elmenteni az állást egy külön lemezre. A kimentéshez kérjük le egy karakter adatait (nyomjuk meg a gombot egy karakter ikonján a felső sorban), és itt válasszuk ki a lemez ikonját. Sajnos egy lemezre csak egy állást lehet kimenteni, úgyhogy azok, akik biztosra akarnak menni, akár 2-3 SAVE lemezt is használjanak. A kimentett játékállást nem lehet bármikor visszatölteni: csak akkor, ha meghalunk vagy ismét betöltjük a játékot. Mivel hazánkban a játéknak nem tökéletes változata terjedt el, előfordulhat, hogy a program néha kifagy. Ennek elkerülése végett minden alkalommal, amikor átmegyünk egy másik szintre (ilyenkor szokott a DM elhalni), mentsük ki az állást. Nem kell félni, csak másik szintre átlépéskor fagyhat ki a program, ez pedig nem történik túl gyakran, ezért a játék nem veszít az élvezhetőségéből (...sokat). Persze arra vigyázzunk, hogy a programot úgy töltsük be, hogy a lemez már benn van, amikor a gépet bekapcsoljuk, mert különben hiába töltjük vissza a kimentett állást, ismét le fog fagyni.

Mielőtt az ember elkezdi az igazi játékot, célszerű megbarátkozni a játék kezelésével. Az első szinten, ahol a karaktereket kiválasztottuk, találhatunk egy rakás élelmiszert, ezzel rögtön begyakorolhatjuk a tárgyak fel-le rakását, elpakolását, használatát. A játék első szintje tulajdonképp csak ismerkedés a játékkal. Könnyedén megoldható logikai feladattal (az ajtó mellett ott hever a kulcs, amivel kinyithatjuk), és néhány múmiával kell szembenézni. Ahogy mélyebbre jutunk, úgy nehezedik a játék. A játék elején jelentős probléma, hogy mindig legyen fáklya, különben a csapat sötétben marad. Később a varázsfáklya majd a fény varázslat megismerésével ez már nem jelent gondot.

Harc

Ha azt akarjuk, hogy egy karakter egy bizonyos fegyverrel harcoljon, ezt a fegyvert rakjuk a jobb oldali kezébe. Ekkor a képernyő jobb szélén megjelenik a fegyver stilizált képe. Ha harcra kerül sor, erre a képre kell rámutatnunk, és kiválasztani, hogy hogyan akarjuk azt a fegyvert használni. A legtöbb fegyvernél rendelkezésre áll a **PARRY** (védekezés) opció, ilyenkor minimális sebeket ejtve, karakterünk főként magát védi. A többi lehetőség függ a fegyver fajtájától, pl. egy buzogánnyal nem lehet vágni, csak ütni. Minél magasabb szintű a harcosunk, annál többféleképpen tudja fegyverét használni. A fegyvert néha másra is lehet használni. Ha például egy ajtót semmilyen más módon nem tudunk kinyitni, próbáljuk meg fegyverrel szétverni.

A kézifegyvereken kívül még dobófegyverek (shuriken, dobónyíl) és lőfegyverek (íj, parittya) is rendelkezésünkre állnak. A dobófegyvert is jobb kezünkbe kell venni, és a stilizált ikonnal lehet használni (a kézifegyverekhez hasonlóan) a **THROW** (dob) funkcióval. Ha tegezünkbe már raktunk dobófegyvereket, ezeket a figura automatikusan előveszi, miután az előzőt a jobb kezéből eldobta. A lövőfegyvernél a fegyvert szintén a jobb kézbe kell venni, az első lövedéket a bal kézbe, a többit pedig be lehet készíteni a tegezbe. A játék elején — amikor még nincs támadó varázslatunk — a legjobb előre beállítani két figurát karddal, míg hátulról a másik kettő követ és bunkókat dobálhat.

A harc kivitelezése egyébként sokkal élethűbb, mint pl. a **BARD'S TALE**-ben, ahol a harc monoton, előre programozott körökre volt bontva. Itt bizony előfordulhat, hogy amíg az ember gyógyító ital után kotorászik a hátizsákjában, a szörnyek könyörtelenül lemészárolják.

Game Over 2 — C64

Ahhoz, hogy a második szinten folytathassuk a játékot, egy kódot kell megadnunk. Ez: **25472**.

Varázslás

A fantasy szerepjátékokban talán a legizgalmasabb, legeredetibb rész a varázslatok használata. Ezt a **DUNGEON MASTER**-ben kiválóan oldották meg. Minden varázslat komponensekből áll össze. Minden varázslatnak van egy erőssége és egy eleme, az összetettebbeknek még formája, sőt besorolása is.
A varázslatok receptjeit a labirintusban elszórt tekercseken lehet megtalálni. Minél erősebb a varázslat, annál később fogunk rábukkanni. A második szinten például a varázsló elvileg még nem ismer támadó varázslatot, hiszen az ottani szörnyek nem lennének ellenfelei a tűzlabdának...
Ahhoz, hogy egy varázslatot meg tudjunk csinálni, megfelelő mennyiségű MANA pont szükséges. A képernyő jobb felső részén középen látható a varázslás-ikon. Először válasszuk ki itt azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk. Először a varázslat erősségét kell meghatároznunk. A leggyengébb a **TO** ikon, a legerősebb a **MON**. Minél magasabb szintű a pap vagy egy varázsló, annál erősebb varázslatot tud csinálni. A komplexebb varázslatokból egy gyengéhez is tapasztaltabb varázsló szükséges.
Az erősség után válasszuk ki az elem, és ha szükséges, a forma és besorolás ikonját is. Ezután a varázslat bármikor ellőhető úgy, hogy rámutatunk a varázslás-ikon alsó sorára. A varázsitalt készítő varázslatokhoz az is szükséges, hogy a pap egyik kezében legyen egy üres üvegcse is!
Előfordulhat, hogy egy varázslat kudarcot vall. Ilyenkor ne csüggedjünk, a karakter tapasztalata ilyenkor is növekszik, és 3-4. próbálkozásunk biztosan sikerrel fog járni. Így lehet papot és varázslót csinálni olyan karakterből is, aki ezekhez a szakmához még egyáltalán nem ért.
A varázsitalokat a pap tudja készíteni. Ezek közül néhány az alaptulajdonságokat növeli (egészen a maximumig), néhány pedig a többi tulajdonságot képes megnövelni a maximum fölé, átmeneti időre. Amikor már sok MANA pontunk van, célszerű például a harcosokkal állandóan erőnövelő itait itatni, hogy bírják a rengeteg tárgyat, amit addigra már összeszedtünk, és hogy legyen valami esélyük a szörnyekkel szemben.
A támadó varázslatoknál a méreglövedék egy ellenére hat, a méregfelhő egyszerre többre is. A szelleműzővel az anyagtalan lényekre vadászhatunk.
Az egyéb kategória varázslatai: a röntgenlátással titkos szobákat fedezhetünk fel, a mágikus lábnyomok segítenek, hogy tudjuk, már hol jártunk. A fény és sötétség varázslat hatása jóval hosszabb lejáratú, mint a varázsfáklyáé. A plazma varázslat használatáról majd a játékban...
Most nézzük sorban a rendelkezésünkre álló varázslatokat:

Varázsitalok:

KITARTÁS	**YA**
EGÉSZSÉG	**VI**
ELLENMÉREG	**VI BRO**
MÉREG	**ZO VEN**
VÉDELEM	**YA BRO**
ERŐ	**FUL BRO KU**
ÜGYESSÉG	**OH BRO ROS**
BÖLCSESSÉG	**YA BRO DAIN**
ÉLETERŐ	**YA BRO NETA**
VARÁZSERŐ	**ZO BRO RA**

Támadó varázslatok

MÉREGLÖVEDÉK	**DES VEN**
MÉREGFELHŐ	**OH VEN**
TŰZLABDA	**FUL IR**
SZELLEMŰZŐ	**DES EW**
VILLÁM	**OH KATH RA**

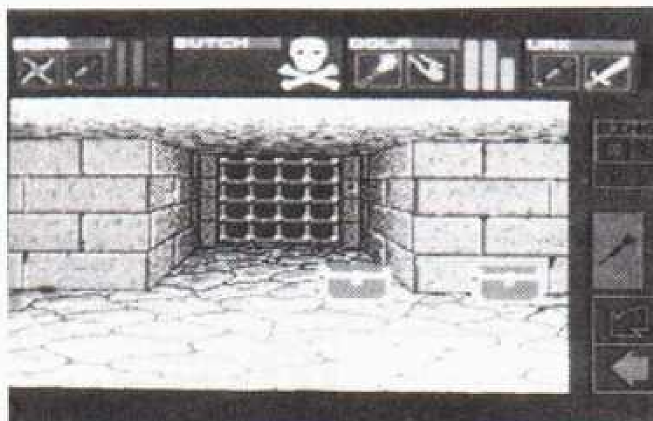
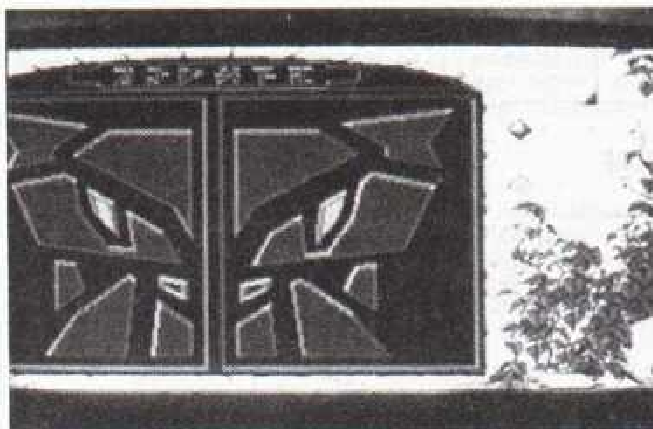
Védekező varázslatok

VARÁZSPAJZS	**YA IR**
TŰZPAJZS	**FUL BRO NETA**

Egyéb varázslatok

VARÁZSFÁKLYA	**FUL**
AJTÓNYITÁS	**ZO**
VARÁZSLÁBNYOM	**YA BRO ROS**
RÖNTGENLÁTÁS	**OH EW RA**
LÁTHATATLANSÁG	**OH EW SAR**
FÉNY	**OH IR RA**
SÖTÉTSÉG	**DES IR SAR**
PLAZMA	**ZO KATH RA**

Minden varázslatnál először az erősséget kell megválasztani!

Tárgyak

A labirintusban rengeteg tárgyat lehet találni. Ezek egy része ennivaló. Sok a fegyver is: minél mélyebben járunk, annál értékesebb, hatékonyabbak a talált fegyverek – és annál jobban is őrzik őket! Találhatunk pénzt, drágaköveket, ékszereket, amelyeknek egy részét néhol használni is lehet. Vannak elszórva varázstárgyak, amelyek használata varázslatpontot igényel, de igen hatékonyak (**MAGIC BOX, STORMRING, WAND**). Ezek működését külön ki kell ismerni, akárcsak a varázslatokét. A tekercsek varázslatok leírását vagy segítő információkat tartalmaznak. Néhány tárgy feltétlenül szükséges a játék teljesítéséhez (kulcsok, Tűzbot). Persze rengeteg használhatatlan tárgy is utunkba fog akadni (hamukupacok, kövek, sziklák)...

A karakterek fejlődése

A játék folyamán minden karakter fejlődik, egyre profibb lesz egy-egy szakmában. A varázsló és pap szakmát varázslással, a harcos és nindzsa szakmát fegyverek használatával lehet fejleszteni. Ahányszor egy karakter egy szakmában elér egy bizonyos szintet, megjelenik az alsó sorban egy felirat: "**X.Y. JUST GAINED A WIZARD/PRIEST/STB. LEVEL!**". Ilyenkor a karakternek növekszenek a tulajdonságai. Ha harcosként lép szintet, az egészsége és az ereje növekszik a legtöbbet. A nindzsának az ügyessége nő, a varázslónak és a papnak a varázsereje valamint a bölcsessége.A szintlépés azért is fontos, mert a varázslók bizonyos varázslatokat csak magasabb szinten használhatnak, a harcosok ügyesebben használják a fegyvereket, ha tapasztaltabbak, stb.

Érdemes a varázslókat a játék elején harcosként is fejleszteni, hogy magasabb legyen az egészségük és erejük. Ugyanígy jó, ha mindenki kitanulja a pap szakmát, hogy tudjon gyógyítani legalább alapszinten, és a varázslószakmát, arra az esetre, ha olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki ellen a fegyverek hatástalanok.

Pihenés

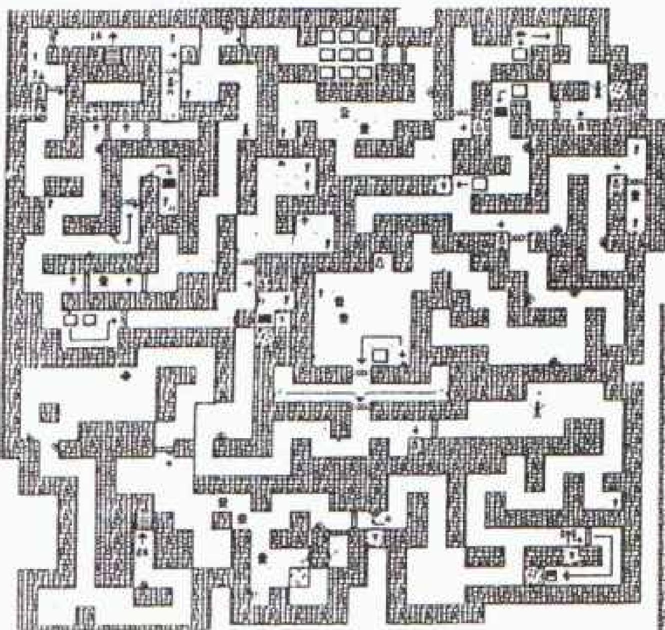
Ha egy karakter adatainál kiválasztjuk a ZZZ ikont, a csapat lefekszik aludni. Ilyenkor a három alaptulajdonság – ha a maximális érték alatt van – növekszik. Vigyázat, ez a funkció nem keverendő össze más játékok PAUSE-funkciójával! Ha például egy szörnyekkel teli folyosón fekszünk le, hamar arra ébred a csapat, hogy meglepetésszerűen nekilátott felzabálni őket valami! Ezenkívül alvás közben az étel és ital is fogy. PAUSE-nak inkább válasszuk ki egyszerűen a lemez-menüt.

Valószínűleg belátható, hogy a játék teljes megoldását nem tudjuk leközölni (az megtöltene néhány CoV-ot...). Ezért végezetül inkább néhány hasznos tippet adnánk a játékhoz, valamint egy-két térképet:

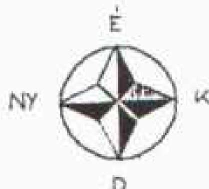
- Jó, ha a varázslóknak is magas egészsége van, mert bár nem ők állnak elöl, és a szörnyek nem őket támadják, de a területre ható varázslatok őket is eltalálják.
- Állandóan cipeljünk magunkkal hatalmas élelem és víztartalékokat, ugyanis ez az, amit pihenéssel nem lehet pótolni. Ha összegyűjtünk néhány ládát, nem telik be olyan hamar a hátizsák.
- Legyen nálunk mindig egy-két haszontalan tárgy, mert vannak olyan kapcsolók, amelyekre nehezéket kell rakni, és ilyenkor inkább ne az értékes ételt vagy fegyvert hagyjuk ott.
- Legtöbbször igaz, hogy minél nehezebb egy páncél, annál jobb védettséget nyújt.
- Érdemes megnézni szemből is a falat, ami mellett elmegyünk, mert egyébként nem nagyon lehet a rejtett kapcsolókat és nyílásokat észrevenni.
- Hatékony támadás a szörnyek ellen, ha megállunk a nyitott ajtó előtt, és amikor megtámadnak, rájuk engedjük az ajtót.
- Ha egy karakter meghal, vigyük magunkkal a csontjait: az **Újjászületés Oltára (ALTAR OF REBIRTH)** feliratú és hozzá hasonló helyeken fel lehet őket támasztani.
- Olyan szörnyek ellen, amelyeken átmennek a varazslatok, használjunk **szellemûző** varázslatot.

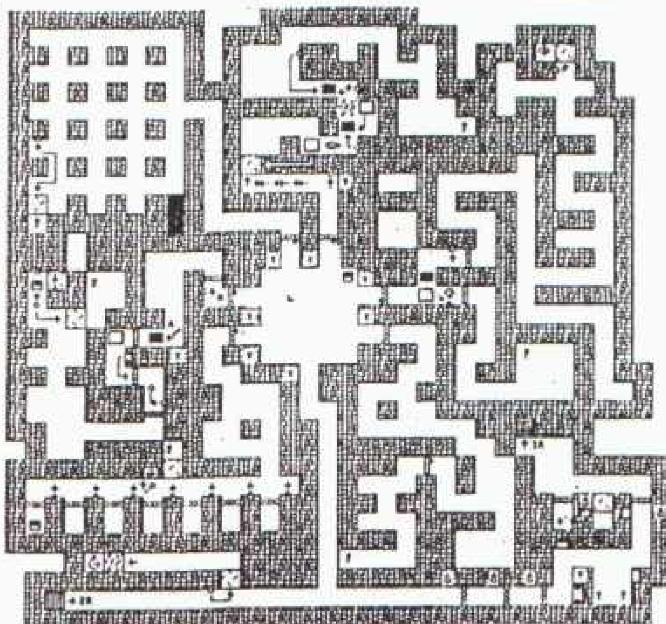


1.



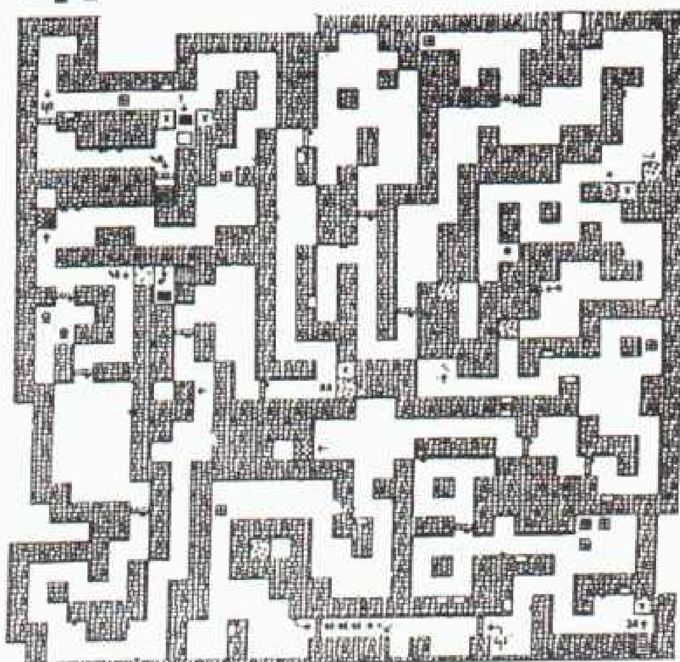
2.



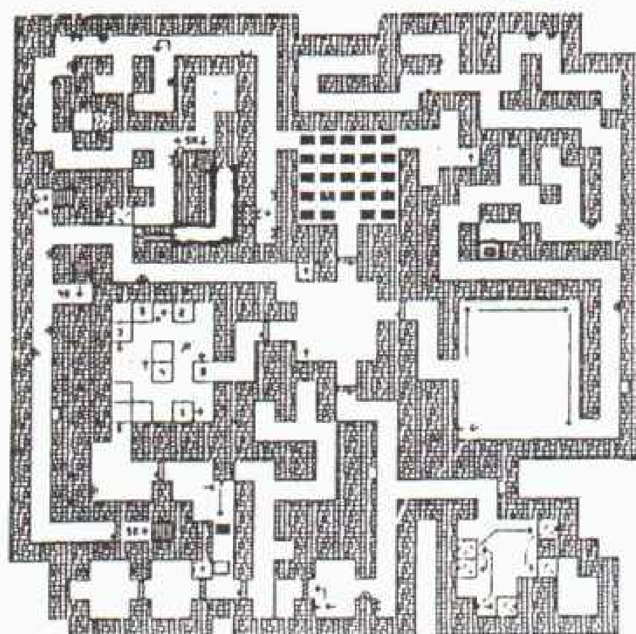


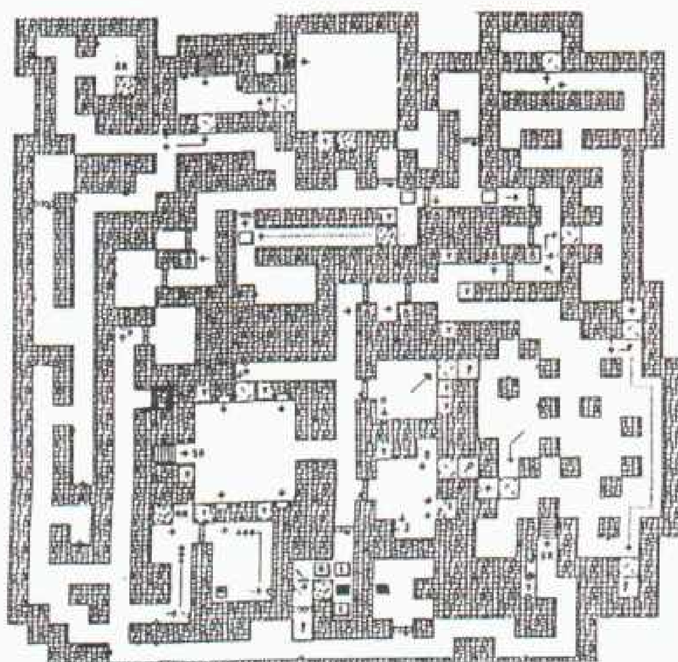
3.

4.

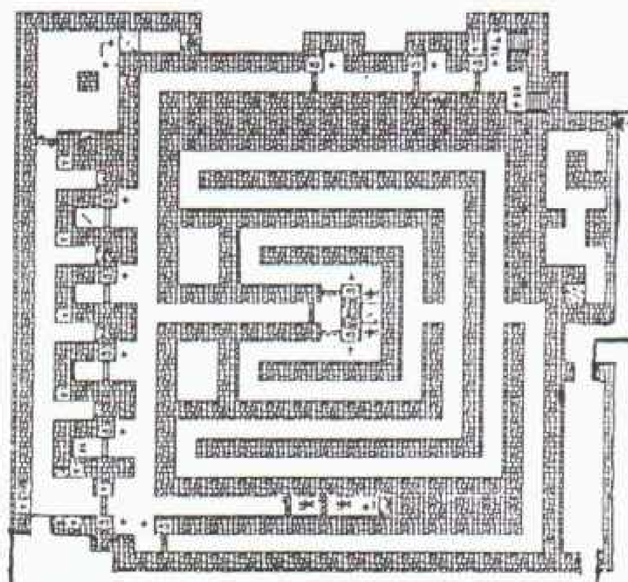


5.





6.

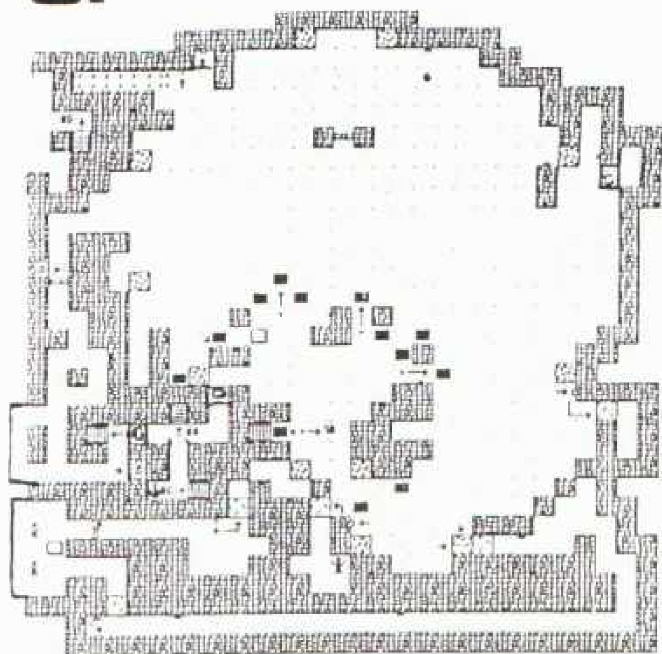


7.

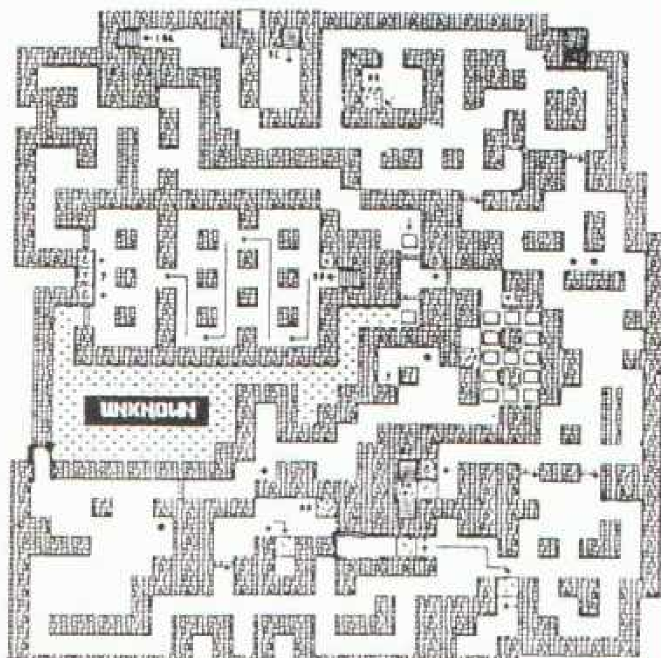
Hawkeye C64

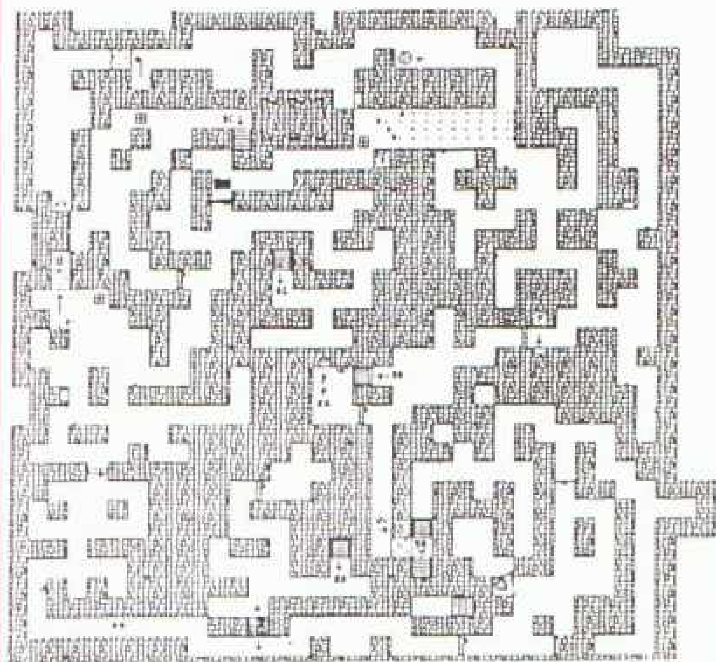
Játsszunk a játékkal, jussunk át a következő szintre, haljunk meg, majd amikor az első szint visszatöltődött, indítsuk a játékot és RESET-eljünk. Gépeljük be: POKE 32890,173, majd a játék a SYS 32768 utasítással indítható újra. Ezután már bizonyára kellemesebb lesz a játék.

8.

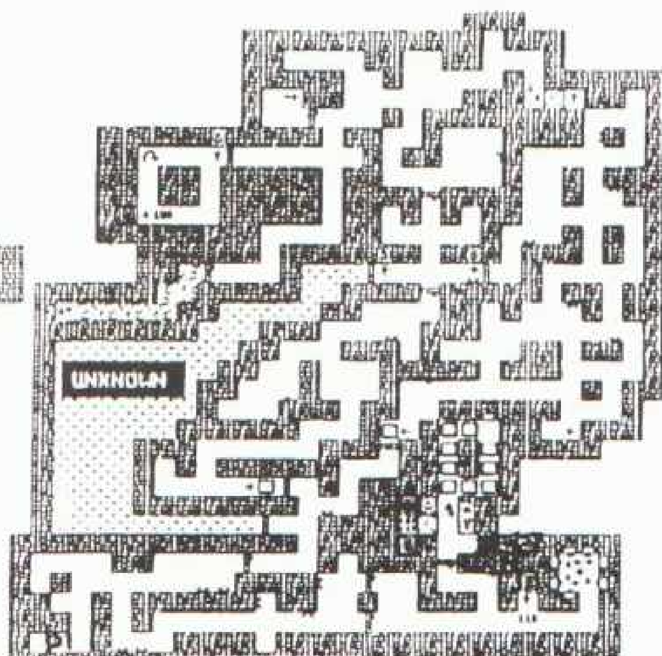


9.





10.



11.

18 GAMES CREATOR C16, Plus 4

A **Tynesoft** 1987-ben megjelent **GAMES CREATOR** nevet viselő 'rutingyűjteménye' méltán nyerheti el sokak tetszését. Harmincöt képernyőkezelő rutinja majdnem a maximumot hozza ki a TED chip és a 7501, 8501-es mikroprocesszorból. A program sprite-kezelést, képernyőgörgetést, karakterkészlet módosítást, stb. tesz lehetővé BASIC programon belül. Valószínűleg sokan vannak olyanok, akik rendelkeznek ugyan ezzel a programmal, de megfelelő használati útmutató híján nem tudják kezelni. Nekik készült ez a kis leírás, amelyben a rutinok szintaxisát és működését tanulmányozhatja át minden Olvasónk.

A **GAMES CREATOR**-nak két változata létezik: az egyik (kisebbik) C-16-ra, a másik pedig PLUS4-re készült. Mind két program a **UTILITY** utasítást, a rutin sorszámát és a hozzájuk tartozó paramétereket használja a rutinok hívására. Természetesen a paraméterek száma eltérő: rutintól függően 0-8 darab között van. Mindkét verzió két képernyőt használ: a nullás a fő- és az egyes a segédképernyő. A két verzió közti lényeges különbség a kezelt képernyőben van. Míg a 16-os változat a karakteres képernyőt, a PLUS4-es változat a nagyfelbontású grafikus képernyőt használja. Ezzel együtt bizonyos rutinok a két változatban eltérő feladatot töltenek be. Természetesen a PLUS4-en mindkét változat tökéletesen működik, míg a PLUS4-es változat csak a 64K-ra kibővített C-16 illetve C-116-on.

A **GAMES CREATOR** használatának van néhány megkötése is: gépi kódú program a PLUS4-változat esetén **$4000-$5000**, C-16 esetén **$1C00-$2A60** közötti tárrészre nem kerülhet. Le kell mondanunk néhány utasítás használatáról is:a **USR** és **USING** utasításról, **DO-LOOP** ciklus esetén a **UNTIL**-ról (helyette a **WHILE**-t kell használnunk). Amennyiben az **IF-THEN** szerkezetben **UTILITY** utasítást kívánunk használni, akkor a **THEN** után kettőspontot kell tennünk. Pl: IF X$="I" THEN : UTILITY 1,0,0,39,24,Q%

A programlistában listázás esetén a **UTILITY** kulcsszó kékkel jelenik meg a képernyőn, ezért amennyiben lehetséges a programírás ideje alatt a háttérszínt ne válasszuk kékre. A **GAMES CREATOR**-ban készült programok természtesen kazettára vagy lemezre menthetők illetve onnan visszatölthetők. Természetesen ha a **GAMES CREATOR** NÉLKÜL töltjük be valamelyik általa írt programunkat, akkor ne csodálkozzunk azon, ha érdekes egyveleg jön ki listázás közben (mivel a BASIC nem nagyon fogja felismerni a **UTILITY** utasítást).

Az '**F1**' funkcióbillentyű nagy segítséget nyújt a program használatában: mivel a programok 'belövése' során többször futtatjuk őket és nemcsak a normál képernyőt illetve üzemmódot használjuk, a programunk listázása gondot okozhat. Az '**F1**' a normál üzemmódot és a LIST parancsot tartalmazza. A színekkel nem árt vigyázni: a fekete és kék háttérszínektől tartózkodjunk, míg programunk tökéletesen nem működik. Akkor most jöhet is az alábbiakban használt jelek magyarázata:

<0x> – a 0-ás képernyő X koordinátája (0-39)
<0y> – a 0-ás képernyő Y koordinátája (0-24)
<1x> – az 1-es képernyő X koordinátája (0-39)
<1y> – az 1-es képernyő Y koordinátája (0-24)
<px> – vízszintes pixel-pozíció (0-275)
<py> – függőleges pixel-pozíció (0-175)
<w> – a kiválasztott terület szélessége (0-39)
<wn> – ablak sorszáma (0-29 illetve 0-2)
<h> – a kiválasztott terület magassága (0-24)
<érték> – kiválasztott érték
<bk> – ha 0, akkor funkció kikapcsolása, ha 1, akkor funkció bekapcsolása
<cn> – szín
<ln> – világosság

Most pedig nézzük sorban a rutinokat. Minden rutinnál felsoroljuk a rutin funkcióját, szintaxisát és a két verzió közötti esetleges eltéréseket is. Ha az adott sorszámú rutin a két változaton eltérő funkciót tölt be, a megnevezés PLUS4/C-16 sorrendben értendő.

1. rutin: **FILL**
Szintaxis: UTILITY 1,<0x>,<0y>,<w>,<h>,<érték>
PLUS4: feltölti a megadott koordináták közötti területet az <érték>-ben meghatározott mintával.
C-16: feltölti a megadott koordináták közötti területet egy az <érték>-ben meghatározott karakterrel.
Pl.: UTILITY 1,0,0,39,24,25
C-16 esetén feltölti az egész képernyőt Y karakterrel, PLUS4 esetén – a GRAPHIC 1,1 utasítás után kiadva – egy mintával tölti fel a grafikus képernyőt.

2. rutin: **INVERT/MULTICOLOR**
Szintaxis: UTILITY 2,<0x>,<0y>,<w>,<h>
illetve C-16-on UTILITY 2,<bk>
PLUS4: INVERT-rutin, azaz a megadott koordináták által határolt területet invertálja.
C-16: MULTICOLOR rutin, azaz a multicolor üzemmódot kapcsolja be/ki

3. rutin: **MIRROR/EXTENDED COLORS**
Szintaxis: UTILITY 3,<0x>,<0y>,<w>,<h>
illetve C-16-on UTILITY 3,<bk>
PLUS4: a megadott területet a függőleges tengely mentén tükrözi. Csak a páros <w> és <h> érték értelmeződik, páratlan érték megadása esetén inkrementálódik, azaz eggyel megnövekszik.
C-16: az EXTENDED COLORS módot kapcsolja be illetve ki (a karakterek számára négy háttérszínt biztosít).

4. rutin: **MIRROR/CHANGE COLORS**
Szintaxis: UTILITY 4,<0x>,<0y>,<w>,<h>
illetve C-16-on UTILITY 4,<c1>,<l1>,<c2>,<l2>,<c3>,<l3>
PLUS4: a megadott területet a vízszintes tengely mentén tükrözi.
C-16: EXTENDED COLORS üzemmódban kicseréli a meghatározott színeket. A <c1>-<l1> a grafikus karakterek háttérszínét váltja <c1> színű, <l1> világosságúra; <c2>-<l2> az inverz karakterek háttérszínét cseréli ki; a <c3>-<l3> az inverz grafikus karakterek háttérszínét cseréli le.

5. rutin: **COLOR FILL**
Szintaxis: UTILITY 5,<0x>,<0y>,<w>,<h>,<c1>,<l1>,<c0>,<l0>
illetve C-16-on UTILITY 5,<0x>,<0y>,<w>,<h>,<c1>,<l1>,<f1>
PLUS4: a megadott területet festi a megadott színűre; <c1>-<l1> az előtérszínt, <c0>-<l0> pedig a háttérszínt határozza meg.
C-16: csak az előtérszínt színezi át, de ha <f1> értéke 1, az átszínezett karaktert villogtatni fogja (<f1>=0 esetén nem villog).

6. rutin: **SCROLL UP/FILL UP**
Szintaxis: UTILITY 6, <0x>, <0y>, <w>, <h>
illetve C-16-on UTILITY 6, <0x>, <0y>, <w>, <l>, <érték>
PLUS4: a megadott területen lévő képinformációt felfelé scroll-ozza egy karakterrel.
C-16: a megadott terület az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255) alulról felfelé, soronként feltölti. Ezt csak ciklusba ágyazva érdemes használni.

7. rutin: **SCROLL LEFT/FILL LEFT**
Szintaxis: UTILITY 7, <0x>, <0y>, <w>, <l>
illetve C-16-on UTILITY 7, <0x>, <0y>, <w>, <l>, <érték>
PLUS4: SCROLL LEFT rutin: a megadott terület tartalmát egy karakterrel balra tolja. Ezt csak ciklusba ágyazva érdemes használni.
C-16: a megadott terület az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255) balról jobbra, oszloponként feltölti. Ezt csak cikusba ágyazva érdemes használni.

8. rutin: **COPY**
Szintaxis: UTILITY 8, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <l>, <sn>
PLUS4 és C-16: a sn = 0 érték esetén az 1-es képernyőről átmásolja a paraméterek által meghatározott területet a 0-ás képernyő meghatározott területére; sn = 1 esetén az eljárás fordítottan hajtódik végre: a 0-ás képernyő meghatározott területe lesz az 1-es képernyő megadott területére átmásolva.

9. rutin: **SWAP**
Szintaxis: UTILITY 9, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <l>
PLUS4 és C-16: kicseréli a 0-ás képernyő megadott területét az 1-es képernyő megadott területével.

10. rutin: **MIX/RESET WINDOWS**
Szintaxis: UTILITY 10, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <l>, <érték>
illetve C-16-on UTILITY 10
PLUS4: <érték> = 0 esetén OR (vagy), <érték> = 1 esetén AND (és), <érték> = 2 esetén pedig EOR (kizáró vagy) logikai kapcsolattal másolja fel a 0-ás képernyőre az 1-es képernyő megadott részét.
C-16: az aktuális ablakok számát 0-ra állítja.

11. rutin: **LOAD SCREEN**
Szintaxis: UTILITY 11, <egység>, <file-név>, <sn>
PLUS4 és C-16: a <file-név> néven kimentett képernyő betöltése <egység> perifériáról (1 vagy 8) az <sn> képernyőre (0 vagy 1).

12. rutin: **SAVE SCREEN**
Szintaxis: UTILITY 12, <egység>, <file-név>, <sn>
PLUS4 és C-16: <sn> képernyő (0 vagy 1) tartalmának kimentése <egység> perifériára (1 vagy 8) <file-név> néven.

13. rutin: **OPEN WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 13, <0x>, <0y>, <w>, <l>, <wn>
PLUS4 és C-16: <wn> sorszámú, <w>, <l> nagyságú ablak megnyitása a megadott pozícióban. C-16 esetén három (0,1,2), PLUS4 esetén 30 (0-29) ablak nyitható. Mindkét gépnél az ablak magassága maximum 12 lehet.

14. rutin: **CLOSE WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 14
PLUS4 és C-16: lezárja az utoljára nyitott ablakot.

15. rutin: **CLEAR WINDOW/FILL WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 15, <wn>
illetve C-16-on UTILITY 15, <wn>, <érték>
PLUS4: törli a <wn> sorszámú ablak tartalmát.
C-16: feltölti a <wn> sorszámú ablakot az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255).

16. rutin: **COPY WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 16, <wn>
PLUS4 és C-16: átmásolja a megadott ablakba a képernyő felső 12 sorát.

17. rutin: **LOAD WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 17, <egység>, <file-név>, <wn>
PLUS4 és C-16: <file-név> néven elmentett ablak betöltése <wn> ablakba a kiválasztott perifériáról.

18. rutin: **SAVE WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 18, <egység>, <file-név>, <wn>
PLUS4: és C-16: <wn> sorszámú ablak adatainak kimentése <egység> perifériára <file-név> néven.

19. rutin: **TITLE STRIP**
Szintaxis: UTILITY 19, <0x>, <0y>, <w>
PLUS4 és C-16: a megadott pozíciótól átmenti TITLE szövegét <w> szélességben. (bővebben ld. később)

20. rutin: **TITLE ON**
Szintaxis: UTILITY 20, <0x>, <0y>
PLUS4 és C-16: a megadott kurzorpozíciótól kiírja TITLE szövegét.

21. rutin: **TITLE OFF**
Szintaxis: UTILITY 21
PLUS4 és C-16: kikapcsolja a TITLE funkciót.

(A következő számban folytatjuk!)

Az alábbi programmal azon olvasóinknak szeretnénk kedveskedni, akik a programozás menetét szeretnék kényelmesebbé tenni. A program az IBM PC-ken található DOSEDIT alapján készült. A program képes az utolsó tíz parancs elmentésére, amelyeket a <CTRL>-<Kurzor-Fel> billentyűvel lehet előhívni. A rutin tartalmaz még egy kis programot, amelyet a <CTRL>-<Kurzor-Balra> billlentyűvel lehet előhívni és az értékes karakterek közötti space-eket ugorja át.

```
; Inicializáló rutin. Beirás után a programot ettől a cimtől kezdődően kell inditani.

. 10cd  a9 00     lda #$00
. 10cf  85 d1     sta $d1     ; A pufferben lévő sorok száma.
. 10d1  85 d2     sta $d2     ; A kiirandó sor száma.
. 10d3  85 d3     sta $d3     ; A beirandó sor helye.
. 10d5  a9 37     lda #$37    ; A sorbeolvasó rutin vektorának
. 10d7  8d 02 03  sta $0302   ; átirása a saját rutinra ($1137).
. 10da  a9 11     lda #$11
. 10dc  8d 03 03  sta $0303
. 10df  a9 fa     lda #$fa    ; Interrupt vektor átirása
. 10e1  8d 14 03  sta $0314   ; (a billentyűzet kezeléséhez).
. 10e4  a9 10     lda #$10
. 10e6  8d 15 03  sta $0315
. 10e9  a9 df     lda #$e2    ; A BASIC terület kezdőcimének átirása
. 10eb  85 2b     sta $2b     ; a rutinunk utáni cimre.
. 10ed  a9 11     lda #$11
. 10ef  85 2c     sta $2c
. 10f1  a9 e1     lda #$e4
. 10f3  85 2d     sta $2d
. 10f5  a9 11     lda #$11
. 10f7  85 2e     sta $2e
. 10f9  60        rts

                              ;  Interrupt vektor (billentyű lekérdezése).
. 10fa  ad 43 05  lda $0543   ; <CTRL> billentyű le van nyomva?
. 10fd  c9 04     cmp #$04
. 10ff  d0 1d     bne $111e   ; Ha nem, ugrás az interrupt végére.
. 1101  a5 c6     lda $c6     ; A lenyomott billentyű kódja.
. 1103  c5 d4     cmp $d4     ; Ugyanaz, mint az előző?
. 1105  f0 17     beq $111e   ; Ha igen, ugrás az interrupt végére.
. 1107  85 d4     sta $d4
. 1109  c9 33     cmp #$33    ; <Kurzor-jobbra> kódja?
. 110b  d0 06     bne $1113   ; Ha nem, ugrás tovább.
. 110d  20 b7 11  jsr $11ba   ; Ugrás SPACE-vizsgálatra.
. 1110  4c 1e 11  jmp $111e   ; Ugrás interrupt végére.
. 1113  a6 d1     ldx $d1     ; Van sor a pufferben?
. 1115  f0 07     beq $111e   ; Ha nincs, interrupt vege.
. 1117  c9 2b     cmp #$2b    ; <Kurzor-le> kódja?
. 1119  d0 03     bne $111e   ; Ha nem, interrupt vége.
. 111b  20 6b 11  jsr $116b   ; Egy sor kiirása a pufferből.
. 111e  4c 0e ce  jmp $ce0e   ; Ugrás az interruptra.

                              ;  A puffer méretét és a következő sor beolvasásának indexét növelő rutin.
. 1121  a4 d1     ldy $d1     ; A maximális puffer mérete az 'Y' regiszterbe.
. 1123  a6 d3     ldx $d3     ; A beolvasási index az 'X' regiszterbe.
. 1125  e8        inx
. 1126  e0 0a     cpx #$0a    ; Sorindex>10 ?
. 1128  d0 04     bne $112e
. 112a  86 d1     stx $d1     ; Ha igen, pufferméret=10.
. 112c  a2 00     ldx #$00    ; Sorindex=0
. 112e  86 d3     stx $d3
. 1130  c0 09     cpy #$09    ; Ha a puffer mérete>9,
. 1132  b0 02     bcs $1136   ; akkor a puffert nem nullázni.
. 1134  86 d1     stx $d1
. 1136  60        rts

        ; A beütött sort a pufferbe elmentő rutin. Ennek a a kezdőcimét kell megadni a $302-$303 cimeken.
. 1137  a2 ff     ldx #$ff    ; Az első három sor az eredeti rutinból van.
. 1139  86 3a     stx $3a
. 113b  20 5a 88  jsr $885a
. 113e  48        pha         ; Regiszterek elmentése.
. 113f  8a        txa
. 1140  48        pha
. 1141  98        tya
. 1142  48        pha
. 1143  a9 00     lda #$00
. 1145  a6 d3     ldx $d3
. 1147  f0 06     beq $114f   ; A pufferindex szerint
. 1149  18        clc         ; a sor kezdőcimét
. 114a  69 19     adc #$19    ; 25-tel kell
. 114c  ca        dex         ; megnövelni
. 114d  d0 fa     bne $1149
. 114f  aa        tax         ; A sor kezdőcime az 'X' regiszterbe.
. 1150  a0 00     ldy #$00
. 1152  b9 00 02  lda $0200,y ; A sor kiemelése az input-pufferből.
. 1155  9d 00 10  sta $1000,x ; Lerakni a saját pufferbe.
. 1158  f0 06     beq $1160
. 115a  e8        inx
. 115b  c8        iny
```

```
. 115c  c0 19     cpy #$19
. 115e  d0 f2     bne $1152
. 1160  20 21 11  jsr $1121    ; Sornövelö rutin meghivása.
. 1163  68        pla          ; Regiszterek visszamentése.
. 1164  a8        tay
. 1165  68        pla
. 1166  aa        tax
. 1167  68        pla
. 1168  4c 19 87  jmp $8719    ; Ugrás az eredeti rutinra.

                               ; Egy sor kiirása a képernyöre.
. 116b  a9 18     lda #$18     ; A kurzor pozicionálása
. 116d  85 cd     sta $cd      ; a legalsó sor
. 116f  a9 00     lda #$00     ; legelsö karakterére.
. 1171  85 ca     sta $ca
. 1173  20 a8 d8  jsr $d8a8    ; Ugrás a kurzor cimének kiszámitására.
. 1176  20 aa 11  jsr $11ad    ; A sor letörlése.
. 1179  a9 00     lda #$00
. 117b  a6 d2     ldx $d2      ; A sor megkeresése
. 117d  f0 06     beq $1185    ; a sorszámláló alapján.
. 117f  18        clc
. 1180  69 19     adc #$19
. 1182  ca        dex
. 1183  d0 fa     bne $117f
. 1185  aa        tax
. 1186  a0 00     ldy #$00
. 1188  8a        txa
. 1189  48        pha
. 118a  bd 00 10  lda $1000,x  ; A sor kiirása a képernyöre.
. 118d  f0 0b     beq $119b
. 118f  20 d2 ff  jsr $ffd2
. 1192  68        pla
. 1193  aa        tax
. 1194  e8        inx
. 1195  c8        iny
. 1196  e0 19     cpy #$19
. 1198  d0 ef     bne $1188
. 119a  48        pha
. 119b  68        pla
. 119c  a0 00     ldy #$00
. 119e  20 ca 11  jsr $11cd
. 11a1  a6 d2     ldx $d2
. 11a3  e8        inx
. 11a4  e4 d1     cpx $d1
. 11a6  d0 02     bne $11aa
. 11a8  a2 00     ldx #$00
. 11aa  86 d2     stx $d2
. 11ac  60        rts

                               ; A legalsó sor törlése.
. 11ad  a2 00     ldx #$00
. 11af  a9 20     lda #$20
. 11b1  9d c0 0f  sta $0fc0,x
. 11b4  e8        inx
. 11b5  e0 28     cpx #$28
. 11b7  d0 f8     bne $11b1
. 11b9  60        rts

                               ; Az értékes karakterek közötti space-eket átugráló rutin.
. 11ba  20 a8 d8  jsr $d8a8    ; Kurzor kiszámitása.
. 11bd  a4 ca     ldy $ca
. 11bf  c8        iny
. 11c0  b1 c8     lda ($c8),y  ; A kurzor alatti karakter akkumulátorba olvasása.
. 11c2  c9 20     cmp #$20
. 11c4  d0 07     bne $11cd    ; Ha nem space, akkor kiugrás.
. 11c6  c8        iny
. 11c7  c0 28     cpy #$28
. 11c9  d0 f5     bne $11c0    ; Ha sor vége ugrás a
. 11cb  a0 00     ldy #$00     ; sor elejére.
. 11cd  98        tya
. 11ce  18        clc
. 11cf  65 c8     adc $c8
. 11d2  8d 0d ff  sta $ff0d    ; Kurzor pozicionálása.
. 11d4  84 ca     sty $ca
. 11d6  a5 c9     lda $c9
. 11d8  38        sec
. 11d9  e9 0c     sbc #$0c
. 11db  8d 0c ff  sta $ff0c
. 11de  4c a8 d8  jmp $d8a8    ; Kurzor cimkiszámitása.
. 11e1  00        brk          ; Ezekre a cimekre kerül a BASIC terület.
. 11e2  00        brk
. 11e3  00        brk
```

Dirty Den

Plus 4

Az örökélethez: POKE 6096,96 ; a sérthetetlenséghez: POKE 6146,96 beállítása szükséges.

Kereskedelem ('1' és '2' billentyű – BUY és SELL)

Mint már néhány ezerszer említettük, az **ELITE**-ban – az életben maradáson kívül – a legfontosabb dolog a kereskedelem. A recept roppant egyszerűen hangzik: megfelelően megválasztott áru a megfelelően kiválasztott bolygóra – nagy haszon; nagy haszon – jobb felszerelés; jobb felszerelés – életben maradás!

A kereskedelem a *Coriolis*-ra való bedokkolás után kezdődhet. A '**1**' billentyű megnyomása után léphetünk be a vásárlási részbe. A képernyőn megjelenik a vásárolható áruk neve (**PRODUCT**), a mennyiségi egysége (**UNIT**), az ára/egység (**UNIT PRICE**) és a pillanatnyilag vásárolható mennyiség (**QUANTITY FOR SALE**). A program a képernyő alsó sorában sorban végigkérdezi, hogy mennyit akarunk az adott áruból venni. Ha nem akarunk vásárolni az áruféléből, nyomjuk meg a '**RETURN**'-t a továbbugráshoz, ha venni akarunk, akkor előbb gépeljük be azt a számot, amennyire vágyunk. Természetesen csak annyi árut vásárolhatunk, amennyi elfér még a rakodótérben és amennyit a pénztárcánk még megenged. Az alábbi áruféleségekből válogathatunk:

Food: élelem
Textiles: szövet
Radioactives: radioaktív anyagok
Slaves: rabszolgák
Liquor/wines: alkohol
Luxuries: luxuscikkek
Narcotics: kábítószer
Computers: számítógépek
Machinery: gépek
Alloys: fémhulladék
Firearms: tűzfegyverek
Furs: bőrök
Minerals: ásványok
Gold: arany
Platinum: platina
Gem-stones: drágakő
Alien items: idegen dolgok

Amigán természetesen ikonokkal van megoldva ez a dolog (az egyes cikkek ábrái ugyanebben a sorrendben találhatóak meg), alattuk a cikk árával, mellette pedig a vásárolható mennyiséget jelző sávval. Vásárláshoz válasszuk a BUY ikont, jelöljük ki a vásárolni kívánt cikket, majd click-eljünk ismét a BUY ikonra és gépeljük be a képernyő alsó sorában megjelenő kérdésre válasznak a vásárolni kívánt mennyiséget.

A **vastag betűvel** szedett árukkal történő üzletelés a *Galaktikus Rendőrség*nél tiltott kereskedelemnek számít és ha valamelyik *Coriolis*-on ilyen árut adunk el, a rendőrségi minősítésünk azonnal OFFENDER-re változik. Ezekkel egyébként kár is üzletelnünk: nem hoznak, akkora hasznot, mint amekkora veszélyt jelentenek.

Az egyes bolygókon az árak sohasem változnak, tehát ha valahol nagyon olcsó volt valami, az ugyanott a későbbiekben is ugyanannyiba fog kerülni (érdemes tehát visszajárni). Ha valamiből a teljes mennyiséget felvásároljuk, akkor egy bizonyos idő eltelte után a bolygó újra elkezdi kitermelni az adott cikket, tehát ismét lehet majd vásárolni.

Akiben van valami kis üzleti érzék, az magától is rájöhet, hogy a legnagyobb hasznot úgy tudjuk összehozni, ha minden bolygóra olyan árut szállítunk, amelynek a vételi ára ott aránytalanul magas. Az egyes cikkek ára a bolygó gazdasági beállítottságából következik, de az árat – az átlagoshoz képest – pozitív irányba befolyásolhatja az is, ha a bolygón anarchia van (ezek viszont életveszélyes helyek). A gyenge mezőgazdasági beállítottságú bolygókon nagyon olcsó az élelem, a textil és a nyersanyagok eladási ára, viszont nagyon jól fizetnek a számítógépekért, gépekért és főleg a luxuscikkekért. Ezzel ellentétben a gazdag ipari bolygókon magas a nyersanyagok és az élelem ára, viszont olcsón kínálják a luxuscikkeket, a számítógépeket és a gépeket. Célszerű tehát kezdetben két egymáshoz közel fekvő bolygót keresnünk, amelynek gazdasága RICH INDUSTRIAL illetve POOR AGRICULTURAL (ha lehet, akkor biztonságosak is legyenek, pl. bolygószövetség, demokrácia vagy valami ilyesmi). Pont ilyen a *Lave* környékén nem nagyon található, de a célnak pontosan megfelel a *Quator-Ra* bolygópáros is. Bonyolítsunk le közöttük az említett árukkal néhány kört, amellyel tisztes haszonra tehetünk szert. Ezt egyből felszerelésmódosításra (ECM, modernebb fegyver, rakodótérnövelő, scoop, stb. – ahogy tetszik) költhetjük és már valamelyest nagyobb biztonsággal vághatunk neki az első galaxis felderítésének. Amikor pénztárcánk már engedi, akkor célszerűbb arannyal és platinával üzletelni: ezek mennyiségi egysége ugyanis kg (vagyis szinte semmi helyet nem foglalnak az alapállapotban is 20 tonnás rakománytérben) és egységenként 8-10 ruppó hasznot is hozhatnak a konyhára. Ha nagy hasznot hozó áru vásárlására van kilátás, akkor hasznos trükk lehet, ha a *Cobra* valamilyen felszerelési egységét eladjuk, hiszen a célbolygón néhány credit többlettel úgyis visszavásárolhatjuk (természetesen csak akkor, ha a célbolygó a megfelelő technikai szinttel rendelkezik), de ez bőven bejöhet annak az árunak a hasznán, amit a felszerelés értékéből vásároltunk.

A '7' billentyű megnyomásával a képernyőn már bedokkolás előtt megjeleníthető az adott bolygó áruinak és árainak listája (**MARKET PRICES**). Ezen a képernyőn tehát megvizsgálhatjuk, hogy egyáltalán érdemes-e a bolygó *Coriolis*-ára bedokkolni vagy inkább célszerű továbbugrani egy másik rendszerbe. Természetesen ennek függvénye az üzemanyagszükséglet.

A '**9**' billentyű megnyomásakor jelenik meg a képernyőn a **Cobra** rakodóterében lévő áruk listája és mennyisége (**INVENTORY**). A lista tetején **CASH** jelzi a rendelkezésre álló készpénzünket, a **FUEL** pedig hogy a jelenlegi üzemanyaggal még max. hány fényévnyi távolságra tudunk hiperugrást végrehajtani.

A *Coriolis*-okon eladni a '**2**' billentyű megnyomásával lehet (**SELL CARGO**). Ilyenkor sorban megjelennek a rakodótérben lévő áruk nevei, amelyekre '**Y**' vagy '**N**' billentyű megnyomásával kell válaszolnunk, aszerint, hogy el akarjuk-e adni vagy sem. Amigán az eladás hasonlóképpen történik a vásárláshoz: a SELL ikon választása után az eladni kívánt áru képét kell kiválasztani, majd ismét a SELL ikonra kell click-elni.

A pénzszerzés egyéb módjai

A hagyományos profitszerzésen alapuló kereskedelmen kívül a pénzszerzésnek egyéb módjaihoz is folyamodhatunk. Ezek általában kevésbé biztonságosak, viszont nagyobb haszonnal kecsegtetnek. Ezeket csak azoknak ajánljuk kipróbálásra, akik már bizonyos tapasztalatra tettek szert a játékban – kezdőknek esetleg kevés lesz a sikerélménye! Néhány módszer és tipp a módszerek alkalmazásához:

Fejvadászat:

A *Galaktikus Rendőrség* nyilvántartást vezet minden pilótáról, aki a világűrben közlekedik. Ebbe belekerülnek a pilóta által vívott összecsapások is, ami többek között a besorolását is befolyásolja. A veszélyes, halálos és elit pilóták (akár kalózok, akár fejvadászok) már "felforgató elem"-ként vannak nyilvántartva és fejükre bizonyos vérdíjat tűznek ki (ez még nem jelenti azt, hogy a rendőrségi űrhajók zaklatnák őket – azoknak a feladata a kereskedelem biztosítása). Számos pilóta abból él, hogy ilyen vérdíjakat gyűjtöget. Ezzel mi is megpróbálkozhatunk, de szembe kell nézni azzal a ténnyel, hogy a kalózok és a fejvadászok általában csoportban mozognak és – mint az előbbiekből is kiderült – elég jó pilóták. Fejvadászt lehetőleg csak akkor támadjunk meg, ha először ő támadott. Kalózokkal talán több szerencsénk lesz. Nem rossz trükk a *Coriolis*-bázisok térségének fegyvertilalmát kihasználni: a *Coriolis*-ok közvetlen térségében (amit a műszerfalon megjelenő S betű jelez) manőverező hajók ellen ugyanis **szigorúan tilos bármilyen fegyver használata** és ezt a tilalmat soha nem sérti meg még a legvérmesebb kalóz sem! Ha belépünk egy *Coriolis* térségébe, az utánunk száguldó népes kalózhad azonnal abbahagyja a tüzelést ránk és lassan manőverezik a térség határán. Itt érkezett el a mi pillanatunk: ők ugyanis megálltak "odakint" (tehát rájuk lehet lőni), míg mi "idebent" vagyunk (minket semmilyen módon nem lehet támadni). Kezdődhet a galamblövészet a némi pénzmagért...

A másik módszer – ugyancsak *Coriolis* térségében – a "kamikaze": ha a mellső energiapajzs maximális szinten van, akkor egyszerűen csak repüljünk neki egy vadásznak vagy kalóznak. A mellső pajzsunk ugyan azonnal elvész és a 4 energiabank közül is három kimerül (az energiaveszteség 10-15 másodpercen belül úgyis pótlódik!), ellenben a célpont felrobban és mi bezsebelhetjük az érte járó vérdíjat (na persze csak akkor, ha kalóz vagy fejvadász volt az illető – békés kereskedőhajóért nem jár pénz). A fejvadászokat és kalózokat roppant egyszerűen meg lehet különböztetni a békés hajóktól: ezek ugyanis mindig megpróbálnak kitérni a velünk történő összeütközés elől, míg a békés hajókat abszolút nem érdekli, ha egyenesen belénkrohannak.

A fejvadászat harmadik típusa a *Galaktikus Szövetség*et fenyegető thargoid-ok felderítőgépeire vadászni. A *Szövetség* minden megsemmisített thargoid hajóért vérdíjat fizet, szóval azokat válogatás nélkül lehet irtani. Thargoid-ra vadászni azonban kb. annyira biztonságos, mint egy anarchikus világban fegyverzet nélkül repkedni. A thargoid-ok felderítői ugyan nemritkán egyedül bóklásznak, viszont nagyon jó pajzsuk van és nagyon jó pilóták is. Egyébként csak elég ritkán találkozhatunk velük. Egy inváziós flottájukba belebotlani azonban minden bizonnyal egyet jelent a GAME OVER-rel: nem túl sok az esély arra, hogy túléljük 6-8 hajó egyidejű támadását. A thargoid-okkal kapcsolatban egy plusz kellemetlenség merül még fel: ők ugyanis képesek a hipertérben "lebegni", tehát előfordulhat, hogy ugrás közben kapunk támadást.

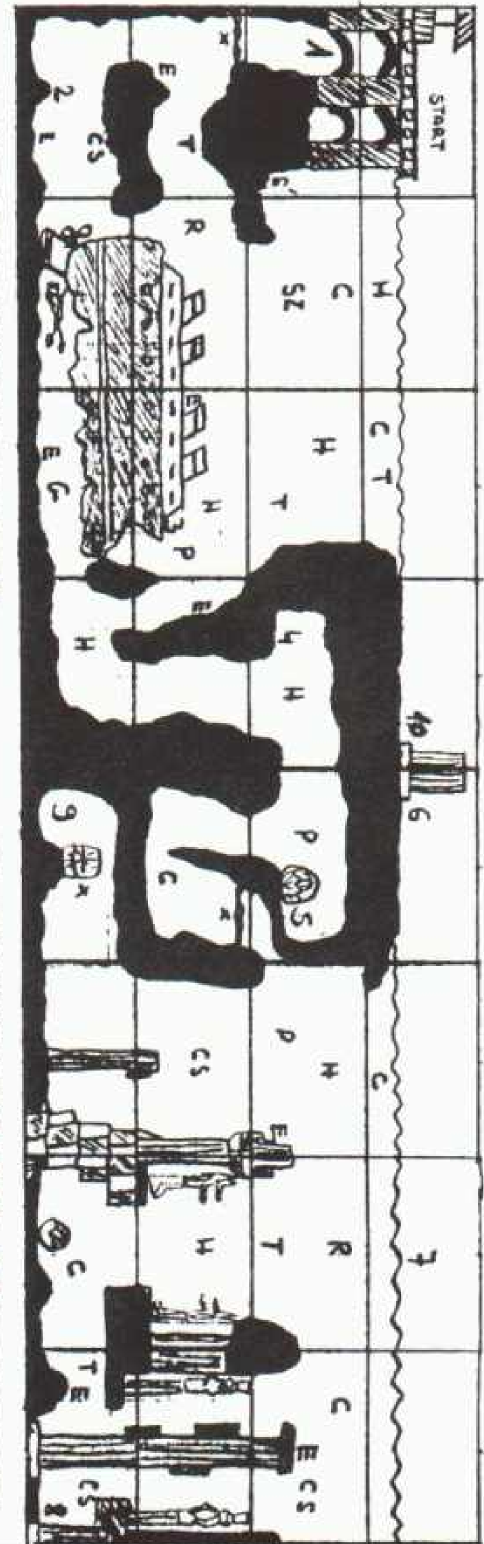
Hulladékgyűjtés és aszteroidabányászat:

A világűrben számos természeti katasztrófa vagy támadás által elpusztított űrhajó roncsa (és főleg rakománya!) kering. Nyugalmas szórakozás ezeket eltakarítani, hiszen üzemanyagot szinte semmit nem igényel (nem kell a hipertérben ugrálni). Nincs másra szükség mint egy fuel scoop-ra és egy jó adag türelemre: várni kell, amíg feltűnik a radaron egy olyan tárgy, amelyről a célpontazonosító megállapítja, hogy BARREL (vagyis árutartály). A scoop használatát már a felszerelések tárgyalásánál bemutattuk – de most ismételten felhívnánk a figyelmet arra, hogy egy tartályt csak akkor tudunk biztosan felvenni, hogy ha pontosan azonos pályán (vele párhuzamosan) repülünk és a tartály a Cobra bal alsó részén lép ki a látóterünkből (itt "szív" a scoop). A legkisebb eltérés is elegendő ahhoz, hogy egyrészt a tartály felrobbanjon, másrészt elvigye az egész mellső pajzsunkat. A hulladékgyűjtés nyugalmas dolog, hiszen csak összeszedegetjük az ingyen rakományokat, majd miután megtelt a rakodótér (vagy meguntuk), bevisszük a cuccot a legközelebbi *Coriolis*-ra és ott eladjuk. Van azonban egy kis probléma: a nyugodt világokban kevés ilyen hányódó rakományt találunk, a veszélyesebbekben pedig nem a tartályok hajkurászásával, hanem a védekezéssel vagyunk elfoglalva.

DIZZY/MERMAID MADNESS C64

"Tisztelt Szerkesztőség! (1.75, szakállas, CoVboy) Először is köszönöm az SpV 13. számában leírt **DIZZY**-leírást. (...) Igaz, nekem C-64-esem van, de a leírás arra is jó. A végén ott találtam ezt a mondatot: a még fel nem derített részekkel kapcsolatos információkat szívesen látják. Ezért írok most. A 64-es változat némiképp eltér a Spectrum-ostól. Ugyanis 64-en nem lehet ugrás közben ledobni a tárgyakat, s így a szárazjeges palackot nem tudtam használni. Rájöttem, hogy az SpV-ben L betűvel jelzett szobában, fent a vízesésnél (nem a felszínen, hanem a barlangban!) lehet használni. Innen egy négy képernyős labirintusrendszerbe jutunk, amelynek a végében egy rozsdás öreg csákány hever gazdátlanul (Rusty old pick). Vegyük fel ezt és menjünk arra a pályára, ahol beleraktuk a szoborba a smaragdszemet. Ha itt lemegyünk, egy omlás zárja el az utat. Itt használjuk a csákányt. Egy kis kamrába jutunk, ahol egy gyémántokkal kirakott tőr fekszik. Menjünk arra a pályára, ahol az éles gyémántot használtuk és menjünk egy szobát balra. Oda jutottunk, ahol a Spectrum verzióban a jeget kellett volna használnunk. Most használjuk a tőrt. Ezzel elvághatjuk az itt vesztegíő tutaj köteleit és átjuthatunk a karsztvízen... Az almák ellen megvéd a bányászsisak! A megtört szívű asszonynál levő sírba felesleges mászkálás nélkül is bejuthatunk csak sétáljunk oda a szobor melletti ferde kereszthez és máris lepottyanunk a sírba. (...) Sajnos a mágnest én sem tudtam semmire sem használni. Sebaj! Majd legközelebb... Ha nem haragszanak és nem rabolom a drága idejüket, küldök itt egy térképet (saját készítés!) a Sellő őrület (Mermaid Madness) c. programról, C-64-re. Ha már megvolna, akkor elnézést. Tisztelettel: **Tamás Gábor**, Pécs" (**CoVboy: Elnézést?! Hát mi elnéztük – most pedig a Commodore-tábor fogja "elnézegetni". A DIZZY-kiegészítés úgyis éppen aktuális volt: e hónapban úgy látszik DIZZY-napok lesznek... Hát akkor köszi!**)

Jelmagyarázat a térképhez: 1: oxigéntabletta; 2: dinamit; 3: autógumi; 4: lámpa; 5: dinamit; 6: ankh jel 1; 7: láda; 8: dinamit; 9: lángvágó; 10: ankh jel 2; H: hal; C: cápa; SZ: szivacs; R: rája; T: teknős; CS: csikóhal; P: polip; E: energia; G: gömbhal; X: robbantható fal

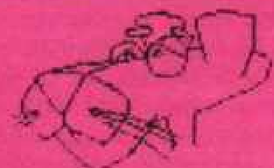


ROCKET RANGER/DANGERFREAK C-64

"Tisztelt CoVboy! A **Rocket Ranger**-rel kezdeném a leírást, minden körítés nélkül. Amikor bejelentkezik a "csuklókomputer", menjünk a FUEL DEPOT-ba és töltsünk a felső tartályba még 20 lunáriumot, hogy 80 legyen. Ezután menjünk a TAKEOFF-ra, töltsünk a kistartályba 39 lunáriumot. Ez a szám Németország kódja (Kanadáé pl. 10, Arábiáé 58 az USA-ból). Amikor a térképen a két R betű Németország fölé ér, be kell rakni a 3. oldalt. Ezt az írást olvashatjuk: > **Közeledve a náci bombagyár felé, szemed az eget barangolja ellenséges repülőgépeket kutatva. Másodperceken belül az ég felrobbanó Me-109-esekkel lesz tele, a rádium-pisztoly lesz ellenük egyetlen védelmed. Ha vissza tudod verni az égi támadást, megkárosíthatod a gyárat, amelyből kifolyólag a gyártás lelassulhatna néhány hónapig. Hirtelen a felhők mögül sötét repülők tömege jön elő. Nehezen nyelsz. A nácik pontosan a terv szerint jelentek meg.** < A harc során ne legyünk túl vakmerőek, mert csak három életünk van. Nyomjuk fel a joy-t és maradjunk a felső oldalon. A náci repülők többnyire az alsó részen mozognak. Felülről csapjunk le rájuk, majd egy-egy lövés után húzódjunk vissza, vagyis fel. Ha teljesítettük a feladatot, ezt látjuk: > **Az utolsó vadászrepülő is eltűnik egy tűzcsóva kíséretében. Magad alatt látod a gyár épületeit, hatalmas lunáriumbombákat. Amikor a náci léghajóflotta lehajítja ezeket, gázt termelnek, amely a Föld egész civilizációját sírba dönti, az embereket zombivá változtatja. A legnagyobb épületre lősz, amely nagy robbanással porrá alakul. Rájössz arra, hogy ezzel nem sokat cselekedtél. A nácikat csak az állítaná meg, ha megszüntetnéd a Holdon lévő lunáriumforrást. Minden, amire szükséged van egy űrhajó, amivel odajutsz. Egyszerű, nem?!** < Újra láthatjuk komputerunkat, amelyen ezúttal csak két funkció között választhatunk. Ha elfogyott a lunáriumunk, az S.O.S. küldetést kéne választanunk, de így a cél választását, a PICK DESTINATION-t jelöljük meg. Az ekkor bejelentkező térképen láthatjuk, hogy a léghajó még nem érte el Németországot. Kénytelenek vagyunk visszarepülni Amerikába (39 lunárium), és válasszuk a WAR ROOM-ot a menüből. Álljunk a villogó jelre, ekkor elolvashatjuk az üzenetet. Ha kémeink felfedeztek egy titkos náci bányát, repüljünk oda – de ha arról szól az üzenet, hogy dr. Barnstoff egyik neves kollégája Kanadában a németek által foglyul van ejtve, azonnal siessünk a helyszínre. Elsőre ennyi elég is a **ROCKET RANGER**-ről. Nemsokára küldöm a folytatást!

IMPERIUM C-64

Tökös-mákosról lévén szó, ide is olyan poke dukál, amit egy olvasónk küldött be. Voilá!
"Üdv. CoVboy! 1988-ban jelent meg az Imperium az Oriontól, amelyről a számítógépes irodalomban nem találtam még poke-ot. A megoldás tehát (a sprite-ütközések letiltása):
POKE 51056, 234: POKE 51057, 234: POKE 51058, 234 – 1. pálya
POKE 37611, 234: POKE 37611, 234: POKE 37611, 234 – 2. pálya
A beviteléhez egy user-port resetet kell végrehajtani, majd a megfelelő disznóságok után **SYS 4096**. Hát akkor nagy-nagy üdv az egész CoV stuffnak from the **PINK PANTHER** (alias **Sárközi Szilárd**, Budapest)" (**Greetings from CoVboy and Inspector Gadget**)



Dangerfreak: ügyességi-akciójáték, amelyet a Rainbow Arts készített 1989. elején. Egy digitalizált kép és zene után, a gép egy dátumot kérdez. Ez a dátum egy külön programban megtalálható a lemezen. Ha ezt beírjuk, örökéletet kapunk.



Az első pályán motorral kell száguldozni egy ideig, majd autóval. Pontot akkor kapunk, ha át tudunk ugratni egy faléc alatt, illetve ha nagyot tudunk ugratni az arra alkalmatos tárgyon. Néha jönnek rosszfiúk is, ezeket ajánlatos kikerülni, mert a bunkó kezükben fenyegetőnek látszik. lehajolni a tűzgomb megnyomásával és a joystick hhátrahúzásával lehetséges. Amikor egy ugratóhoz érünk, húzzuk jobbra a kart és ezzel egyidőben tartsuk nyomva a tüzet. Pontjaink növekedése meg sem áll addig, amíg földet nem érünk. Egy keréken is mehetünk (fel + tűz) ekkor a bunkós gazfickók nehezebben tudnak telibe kapni. A legfontosabb viszont a gyorsítás – jobb + tűz. Kisvártatva olajtartályok keresztezik az utunkat. Ezeknek robogva hősünk kirepül az ülésből, és a másik oldalon landol, miközben a földet veri. Ezután gyalogos üzemmódban járjuk a végeláthatatlan országutat, de hamar észrevesszük, hogy ez igen unalmas. Még mielőtt a reset gomb felé nyúlnánk, egy szép piros autót pillantunk meg női vezetővel. Ugorjunk fel rá – ne a nőre, az autóra (jobb + tűz)!Ezután húzzuk jobbra a joy-t, amíg a jármű el nem éri a végsebességet, és vizsgáljuk az eget. Ha minden jól megy, egy létrát láthatunk lelógni egy helikopterről. Irányítsuk úgy a sebességet, hogy a létra egy kicsit jobbra álljon tőlünk, majd nyomjuk meg a tüzet. Felmásztunk a létrán, és már tölt is az első átvezető pálya. Ebben egy a géppel irányított motorral versenyzünk egy kanyargós pályán. Ha elsőnek érünk célba, BONUS pontot kapunk.

A második pálya helyszíne a tenger felszíne. Egy különleges motorcsónak vezetője vagyunk. Témája és célja azonos az elsővel: kerülj ki mindent és siess a célba! A pálya végét itt egy tengeralattjáró jelenti, sebességének irányítása és a létrára való feljutás hasonló a piros autóhoz. Itt is tudunk gyorsítani (jobb + tűz) valamint ugrani (fel + tűz). Néha mókás dolgok is történnek, például ha nekiszáguldunk a horgászó emberek csónakjának. Ha átugrunk egy farönköt, pontot kapunk. A második átvezető pálya mindenben hasonlít az elsőre, mondhatni ugyanaz. A harmadik pályán a betöltés után egy szép nagy repülőt pillantunk meg, amelyhez egy kisebb egymotoros van erősítve és amelyben emberünk mosolyog. Ha megnyomjuk a tüzet, az anyarepülő elsüvít, otthagyva a mienket. Gyorsítani jobbra húzással lehet. Ha egy szemtelen sas a fejünkre száll, húzogassuk sokszor egymás után jobbra-balra a kart, így nemsokára eltakarodik, mert a fejünket ráztuk. Az egyéb akadályokhoz nem kell kommentár, kerüljük el őket. A pálya vége váratlan fordulatot vesz: egy hőkövető rakéta igyekszik felénk. Gyorsítsunk, majd nyomjuk meg a tűzgombot. Erre hősünk katapultál, és alászáll egy ejtőernyővel győzedelmes muzsika közepette. THE END. Tisztelettel: **Gregorik András**, Budapest" (**CoVboy: Jézusmária! Azt hiszem ehhez nem szükséges kommentár. Talán annyi, hogy az Amiga-verzióban is kb. erről van szó...**)

Moonwalker

C-64

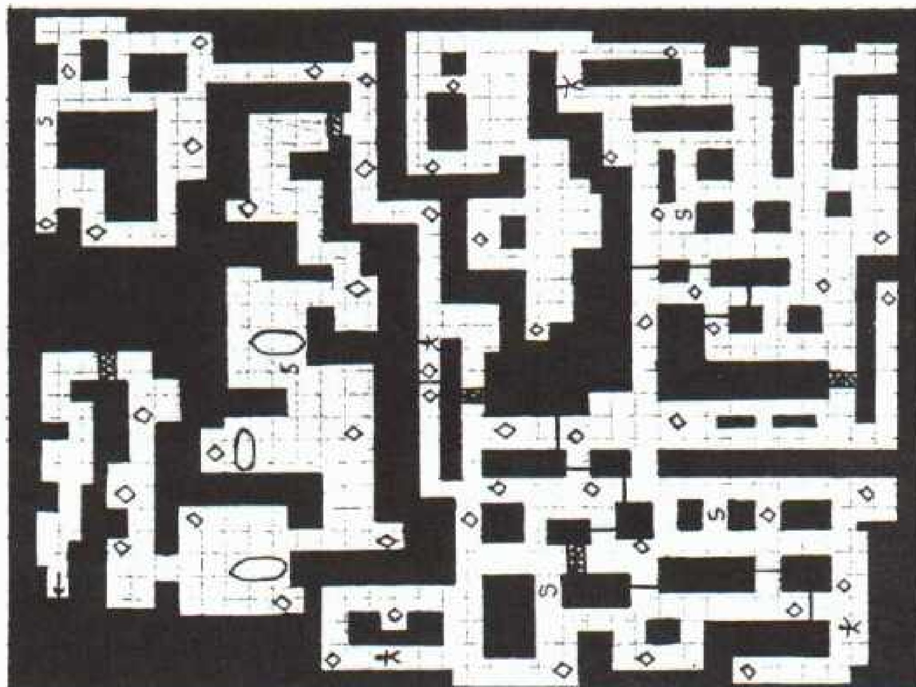
"Helló CoVboy! Én egy boldog C64 tulajdonos vagyok. Nem azért, mert a gépem olyan jó, erről szó sincs. Én is tudom, hogy messze nem tartozik a legjobb gépek közé, és én mégis elégedett vagyok. Ebben közrejátszik az is, hogy a Commodore-tábornak egy ilyen remek lapja van, no meg az is, hogy sorra jelennek meg a jobbnál-jobb programok. Ezek nagy része sikeres filmek számítógépes változata (Rambo, Indiana Jones, Ghostbusters II, Batman). És most itt van a **Moonwalker**. Először nem tartottam olyan jónak ezt a játékot, de aztán megértettem, hogy mi a feladat és egyre jobban tetszett. Térkép nélkül igen nehéz játszani, ezért elkészítettem az első két pálya térképét, valamint egy hevenyészett leírást. Egy kis csiszolgatás után megjelenhetne a CoV-ban, megkönnyítve ezzel sok társam dolgát. Igaz, hogy nem kelhet versenyre a lapban megjelent leírásokkal, de ez csak egy vázlat, és ha önök érdemesnek tartják arra, hogy egy kis módosítással megejelenjen a lapjukban, annak biztosan sokan örülnének, de legjobban természetesen én. Tisztelettel: **Bekker Attila** (CHICKSOFT), Budapest" (**CoVboy: Olé! Szerénységed tiszteletet érdemel. Csiszolgatásról egyébként szó sem lehet – a nyersgyémánt is úgy szép, ahogy bányásszák! Természetesen megathanks, hyperkösz és még tudok ilyeneket – de inkább jöjjön a** MOONWALKER...)

A játék első pályája a film első részének megszámítógépesitett változata. Hollywoodban játszódik, a filmvárosban, ahol Michael menekül a rajongók elől. A terepet és magunkat felülnézetből szemlélhetjük. Kezdéskor a bal felső sarokban állunk. Feladatunk, hogy megtaláljuk és összeszedjük egy nyúl-jelmez darabjait, amiben elmenekülhetünk a szorult helyzetből. Először négy tárgyat kell felvennünk. Az első kettő egy kulcs és egy kamera, a másik kettőt nem sikerült azonosítanom. A térképen számozás mutatja a tárgyakat és felvételi sorrendjüket. Ha az első négy tárgy megvan, kezdhetjük összeszedni magát a nyulat. Ha a 11-es fejet is megtaláltuk, már csak el kell jutnunk a motorig (12) és teljesítettük az első szintet. A kép bal alsó részében egy "térképet" látunk, amin ugyan az utcák nincsenek jelölve, de magukat a tárgyakat és a rosszindulatú bácsikat láthatjuk (jóindulatú sajnos nincs). Miközben játszunk a "Bad" egy kicsit furcsa változatát hallhatjuk (ennyi tellett a 64-estől) (**Not so Bad – CoVboy**) Ez a pálya könnyűnek tűnik a rendelkezésre álló 20 élet miatt, de a későbbiekben minden életre szükség lesz! A második pályán az utcán száguldhatunk a motorunkkal az előbb megszokott felülnézetből irányítva. Most autók és oldalkocsis motorok, illetve a bennük ülő torzfejű bácsik és nénik jelentenek ránk veszélyt, valamint egy fegyveres tag, akit nem nehéz hatástalanítani. Várjuk meg míg közel ér hozzánk, majd üssük el. Egy jópofa piros tócsa marad a helyén. Biztos málnaszörp (elvégre Hollywoodban vagyunk). A térképen valószínű felbukkanási helyét † jelöli. Észrevehetjük, hogy egy körülzárt helyen vagyunk: ebből több helyen is vezet kiút, de ezt sorompók zárják le, valamint egy vastagabb világos fal. Ha összegyűjtottunk 10 sárga rombuszt, motorunk autóvá változik, amivel átugorhatunk ezen a falon. Ezután ismét motoron ülünk, és még három pályán kell megismételnünk az előbbi működésünket. Ezekután belehajthatunk a vízbe... Lám csoda történt (nem ez az első): autónk motorcsónakká változott. A kikötőben kell most összeszednünk a 10 "bömbölét". (**Nicsak! – Greetings from Kazinczy**) Ezután visszaváltozunk autóvá (anticsoda). Nincs más teendőnk, mint végigautózni egy rövid útszakaszon és már töltődik is a harmadik szint. Ez már valamivel látványosabb. Egy utcán sétálgatunk balra, jobbra. Ez idáig szép is volna, a probléma viszont az, hogy az ablakokból gépfegyverrel lövöldöznek ránk. Ahhoz, hogy ezt viszonozni tudjuk, meg kell találnunk az utcán heverő gépfegyvert. Így már mindjárt más. Ne felejtsük el pótolni a lőszert, mert a tár hamar kifogy. Lőni úgy kell, hogy megnyomjuk a 'tűz' gombot, ekkor megjelenik egy célkereszt, ezt mozgassuk az akadékoskodó bácsi fejére. Ennek meg is lesz az eredménye (nem nehéz kitalálni micsoda...) Sajnos ezen a pályán még nem sikerült túljutnom, de ez már csak idő kérdése. Ha meglesz szívesen elküldöm... (**OK, akkor ideírom, hogy folytatjuk... akarom mondani folytatod – CoVboy**)

Tökös Mákos

C64, Amiga

Level 2.



Moonwalker

Level 1.

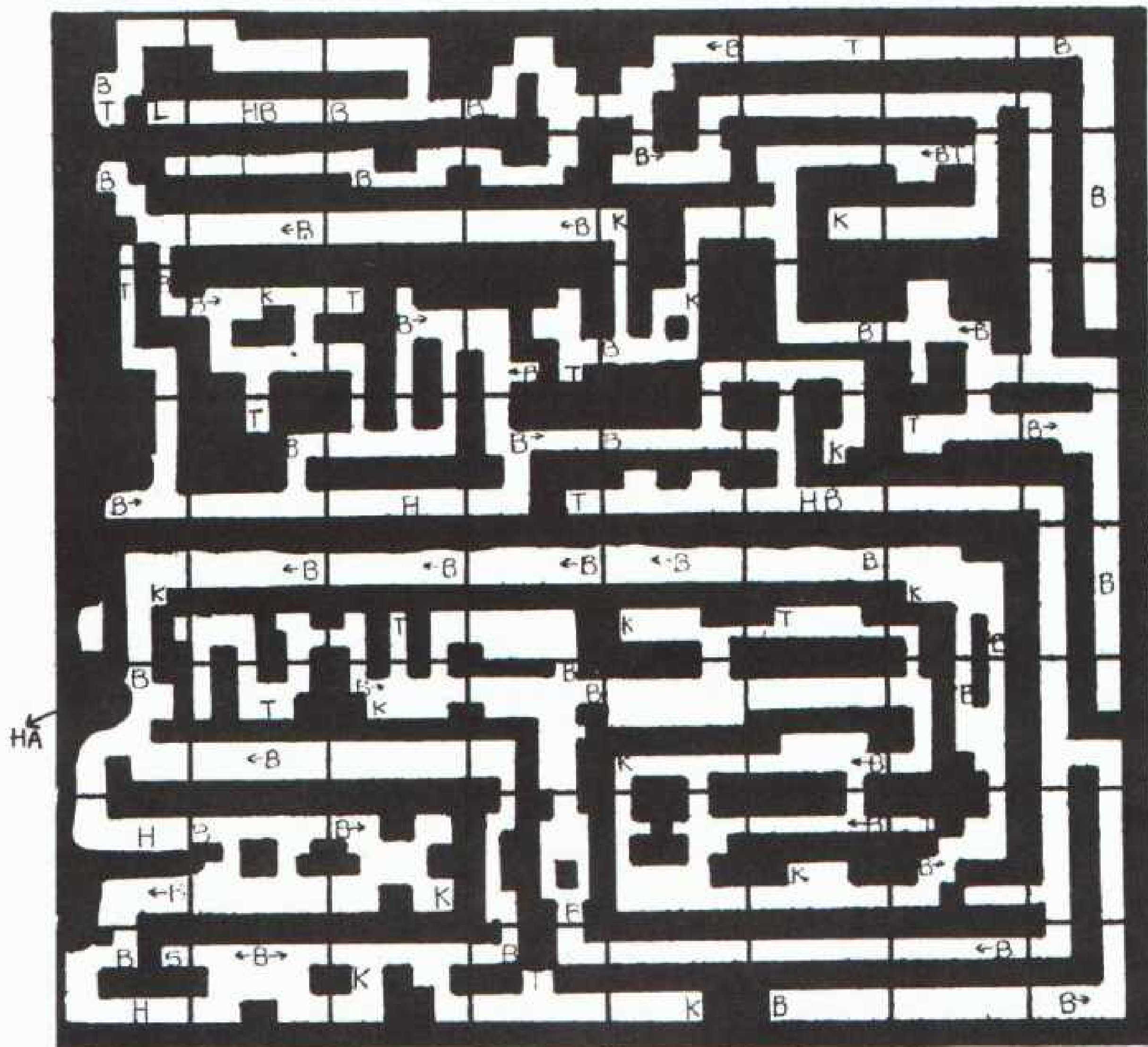
WILLOW PATTERN

C-64

"Tisztelt Szerkesztőség! Az első szám bevezetőjében azt írták, hogy szívesen fogadnak leközölhető anyagokat. Én elkészítettem a **WILLOW PATTERN** leírását, s hozzá a térképet. A leírás röviden így szól:
Induljunk el a startról és bolyongjunk a labirintusban amíg el nem jutunk a lányig. Utunk során a kardforgató ellenségek legnagyobb részét célszerű megölni, mert ha túl közel megyünk hozzájuk ők ölnek meg minket. A barbárok lemészárlása egy speciális eszközzel történik, amiből van egy pár a labirintusban. Ez a szerszám a kard. Kardokat elvétve találhatunk a szigeten, de a barbároktól is zsákmányolhatunk. Vannak olyan barbárok, amelyekhez ha túl közel megyünk, akkor egy kardot dobnak felénk. Ha ügyesek vagyunk és kikerüljük a kardot vagy elfutunk előle, akkor egy idő után megáll, és felvehetjük. Egyszerre csak egy kard lehet nálunk, s egy barbártól csak egy kardot szerezhetünk. A kardot a 'tűz' gomb megnyomásával lehet eldobni. Útközben találhatunk egyéb tárgyakat is, amelyeket felvéve növelhetjük az elért százalékunkat. Az út néha egy-egy hídon vezet át. Itt vigyázni kell, mert óriások nyújtogatják felénk a kezüket, s ügyesen át kell ugrándozni a köveken a híd másik végére. Ha elértünk a lányhoz, menjünk oda hozzá. Most aztán szaladhatunk a hajóhoz, mert egy ronda banya kerget minket. (Feltehetően a lány mostohaanyja, aki nem nézi jó szemmel, hogy elvisszük a lányát.) A játék teljesítése szempontjából nem szükséges megölni az összes barbárt (csak az utunkba kerülőket öljük meg, nehogy kifogyjunk a kardokból) és nem szükséges felszedni az egyéb tárgyakat. Ez a C-64-es verzió leírása, PLUS4-en egy kicsit más.
Tisztelettel: **Tapasztó István**, Mezőhegyes"

Jelmagyarázat a térképhez:

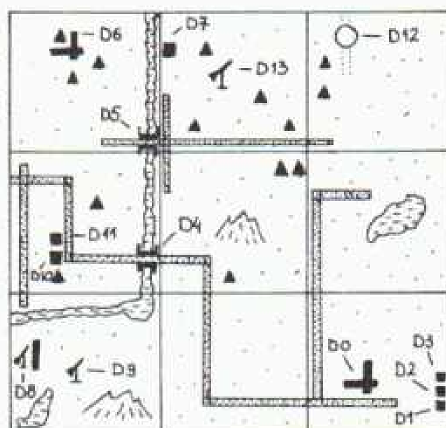
H – híd
B – barbár
K – kard
HA – hajó
T – tárgy
S – START
L – lány



Falcon

Amiga

CoVboy: A múltkoriban – a CoV 5. olvasása közben – gutaütést kaptam és míg önkívületben tartózkodtam, elmém megvilágosodott (de csak egy kicsit). Ez abban a nagyszerű felfedezésben nyilvánult meg, miszerint nem ártana valami hasznos dolgot is művelnem a CoV-ban (természetesen a korszakos jelentőségű levelezési rovaton kívül). Áldásos tevékenységemet a múltkori Falcon-leírás kiegészítésével fogom kezdeni. Azt már mindenki döntse el maga, hogy a Tökös-mákosban ezzel a "tök" vagy a "mák" szerepére pályázhatok-e (esetleg a "kozmá"-ra a rétes alján)...



Szóval a **FALCON**-leírás szép volt, meg jó, meg hasznos – csak kimaradt belőle néhány dolog. Például az, hogy az egyes küldetésekben mit is kéne csinálni. A küldetésért járó szalagot (ami a küldetés neve előtt látható) ugyanis csak akkor kapjuk meg, ha a bevetés sikeres volt vagyis a célponto(ka)t megsemmisítettük. A fegyverzet összeállításához pedig nem árt tudni, hogy milyen célpontot is fogunk támadni. A lehetséges célpontok egyébként a fedélzeti számítógépbe is be vannak táplálva, a célzótükör jobb alsó sarkában (a képernyő kiosztásának magyarázatánál 5-el jelölve) és az 'Ö' vagy az 'Á' billentyűvel válogathatunk közöttük. A térképen megpróbáltam a játékban lévő térképet ábrázolni (bár a rajzolás kevésbé erős oldalam) – talán mindenki eltalál majd rajta... Szóval a küldetések:

MILK RUN: bombázási gyakorlat a repülőterünktől keletre lévő 3 épület ellen (**D1-D2-D3**). Ha az épület már nem teljes hasáb, hanem csak egy csonk, akkor már érvényes a találat – nem kell újra rárepülni. Természetesen nem kötelező bombázni: MAVERICK is megteszi.

BLACK BANDIT: alacsonytámadás egy lőszerutánpótlást szállító teherautókonvoj (**D12**) ellen. A konvoj 4 teherautóból áll és mozog (tehát a térképen lévő karika azt a helyet jelzi, ahol elkaptam). A gépágyút célszerű használni ellenük, de jó a MAVERICK és a bombák is. A sikeres találatoknál a teherautók lerepülnek az útról – bye-bye.

RATTLESNAKE ROUNDUP: itt egy rakétaindító kell eltalálni (**D13**). A környéken egyébként több is van (fekete háromszögekkel jelöltem őket), talán repetának. A szalagot viszont csak annak a bizonyos egynek az eltalálásáért kapunk – figyeljük tehát a távolságmérőt a célzótükör jobb alsó sarkában. Az eltalált rakétasiló mutatja a legszebb eredményt...

DOUBLE TROUBLE: itt nem nagyon volt világos számomra, hogy mit kell csinálni.

DRAGON'S TAIL: támadás a **D4**-el jelölt híd ellen. Pontos találatnál a híd beszakad a vízbe, de már az is érvényes találat, ha az egyik pillér kidől.

DRAGON'S JAW: akár az előbbi, csak a **D5** híd ellen.

HORNET'S NEST: a célpont az ellenség repülőtere (**D6**). Egy szép lyukat kell robbantani valamelyik kifutópályába.

BEAR'S DEN: az ellenfél főhadiszállásának (**D7**) lerombolása – a benne lévőkkel együtt. Ugyanolyan épület (a folyóparton), mint amilyenek a **MILK RUN**-ban voltak.

VENUS FLYTRAP: a **D8** és **D9** rakétasilók megsemmisítése.

STRIKE PALACE: a **D10** és **D11** épületek lerombolása.

DOUBLE DRAGON: a **DRAGON'S TAIL** és a **DRAGON'S JAW** együtt – azaz mindkét híd (**D4-D5**) lerombolása.

GRAND SLAM: ezt a kifejezést akkor használja az angol, ha valaki több számban is indul és mindegyikben nyer (stílszerű példával: ha például a postámban minden iromány Megalevél lesz...). A célpont tehát értelemszerű: az összes egyszerre!

A múltkoriban problémák adódtak a CHAFF-et és a FLARES-t szóró billentyűk körül is. Ez elméletileg a numerikus billentyűzet '**INS**' és '**DEL**' gombja akart volna lenni – csak a RED SECTOR-törésben (nekünk ilyen van) nem nagyon akart működni. Ezenkívül kimaradt még egy dolog: a leszállás ismertetésénél említett segédműszer csak akkor működik, ha azt előtte be is kapcsoljuk az '**F7**' billentyűvel. A fegyvereket jelző táblán ilyenkor **ILS** (Instrument Landing Ssystem) felirat jelenik meg.

Na akkor ennyit a **FALCON**-ról.

Az Olvasó hirdet

Elöljáróban még annyit el kell mondanunk, hogy ennek a számnak a nyomdába adásáig csak azon olvasóink hirdetései érkezhettek meg hozzánk, akik előfizették a CoV-ot (ők ugyanis kb. két héttel előbb kaphatták kézbe a CoV 4-et, amelyben meghirdettük ezt a lehetőséget). Tehát csak semmi aggodalom: a következő CoV-okban a többiek is sorra kerülnek. A hirdetésekkel kapcsolatokban megjegyeznénk, hogy a bennük közöltekért a CoV felelősséget nem vállal. Valamely hirdetés iránt érdeklődő olvasóinkat megkérnénk, hogy a kapcsolatot ne a CoV-on, hanem a hirdető címén keresztül levélben szíveskedjenek felvenni. A hirdetési lehetőség természetesen a továbbiakban is ingyenes – feltéve, ha magánszemély magánjellegű dolgot hirdet.

AMIGA 500-t vennék (valutáért is)!
Garamvölgyi Gábor, Pécs Pf. 78., 7614

PLUS4-tulajdonosok figyelem! Várom azok jelentkezését, akiknek tulajdonukban vannak a PED és a TEDPAINT programok. Egyéb felhasználói programok (P-COPY, YOUNG PICASSO, stb.) is érdekelnek. Csere és vétel is elképzelhető.
Horváth Gábor, Kapuvár,
Lukácsy Lajos út 12., 9330

PLUS4-esek figyelem! Több mint 200 különféle poke-val rendelkezem! Válaszboríték ellenében szívesen küldök!
Molnár István, Pápa
Lenin ltp. 32. ép. 6. lph. II/6, 8500

C-64-esek figyelem! Keresek SPORTTIME és ACCOLADE programokat, valamint A3-as posztereket. Esetleg pénzért is.
Soltész Róbert, Szentgotthárd
Árpád út 13., 9970

C-64-es programcsere lemezen. Keresek NEUROMANCER és BARD'S TALE III. leírást.
Bekker Attila, Budapest
Keresztúri út 39-41. IX/3, 1106

C-64-en szuper programokat eladok (10 Ft) és cserélek kazettán. Eladás esetén válaszborítékot kérek.
Gömöri János, Kondoros,
Bajcsy u. 24., 5553

4. Vezérlésátadások. Bár a C struktúrált nyelv, lehetőség van címkék használatára a programban, s a megcímkézett utasításra való közvetlen vezérlésátadásra. Erre szolgál az utasítások címkével való ellátása, illetve a **goto** utasítás. Ezek alakja a következő:

goto <címke> illetve <címke>: <utasítás>

A címke tetszőleges, másra még nem használt azonosító lehet. A **goto** utasítás végrehajtása azt eredményezi, hogy a vezérlés a <címke>-vel megjelölt utasítással folytatódik. A címke csak az éppen végrehajtás alatt álló függvényben lehet.

A feltételes vezérlésátadásra a

if (<kifejezés>) <utasítás> illetve a
if (<kifejezés>) <utasítás 1> **else** <utasítás 2>

utasítások szolgálnak. A kifejezés kiértékelése után a vezérlés az <utasítás 1> feldolgozásával folytatódik – feltéve, hogy a kifejezés értéke igaz volt, pontosabban nullától különböző. Ha a kifejezés értéke hamis, azaz nulla, akkor az első esetben a következő utasításra kerül a vezérlés, míg a második esetben az <utasítás 2> kerül végrehajtásra. A C tartalmaz egy többirányú elágaztatást is lehetővé tevő utasítást. Ennek alakja a következő:

switch (<kifejezés>) <utasítás>

míg az <utasítás>-ban az alábbi utasítások fordulhatnak elő:

case <állandó-kifejezés> : <utasítás>
illetve **default** : <utasítás>

A **switch** utasítás végrehajtása a <kifejezés> kiértékelésével kezdődik. Ezután a program megkeresi az utasításban az első olyan **case**-t, amelyikhez tartozó állandó kifejezés értéke megegyezik a <kifejezés> éppen aktuális értékével. Az ezt a **case**-t követő első utasítással folytatódik a program. Ha ilyen **case** nincs, akkor a **default**-ra kerül a vezérlés. Ha a **default** nem szerepel a **switch**-en belül, akkor a **switch** követő első utasításra kerül a vezérlés. Szemben a C nyelv definíciójával, a HISOFT C-ben a **switch** utasításon belül már nem definiálhatunk semmit.

5. Ciklusutasítások. A C háromféle ciklusutasítást ismer. Ezek a következők:

while (<kifejezés>) <utasítás>
do <utasítás> (<kifejezés>);
for (<kifejezés 1>; <kifejezés 2>; <kifejezés 3>) <utasítás>

A két **while**-t tartalmazó struktúra hasonló. Az <utasítás> rész újra és újra végrehajtódik egészen addig, amíg a **kifejezés** igaz, azaz nem nulla. Amikor a <kifejezés> értéke először lesz nulla, a ciklus lejár. A **do**-val kezdődő ciklus annyiban tér el, hogy az <utasítás> legalább egyszer végrehajtódik.

A **for** utasítás egyenértékű a következő **while** ciklussal:

```
<kifejezés 1>;
while <kifejezés 2> {
      <utasítás>
      <kifejezés 3>
}
```

Ennek megfelelően az első kifejezés inicializálja a ciklust, a második ellenőrzi a ciklus lejártát, míg a harmadik a ciklus egy-egy végrehajtása után módosítja a ciklusváltozók értékét. Például a BASIC-ből jól ismert **FOR I=1 TO N STEP 1** ciklust a C-ben a következőképpen lehet kifejezni: for (i=1;i++;i<=n).

6. Egyéb utasítások. Ebbe a kategóriába összesen három utasítás tartozik. Ezek közül a legegyszerűbb az üres utasítás, ez a ;. Felesleges pontosvessző üres utasításként viselkedik. A **break** utasítás befejezi az utasítást tartalmazó legbelső **while**, **do**, **for** vagy **switch** utasítást, s az azt követő első utasításra kerül a vezérlés. A **continue** utasítás befejezi a ciklusmag végrehajtását, s a ciklus folytatásának ellenőrzésére kerül vissza a vezérlés. Ez a kétféle **do** és a **for** ciklusra egyaránt vonatkozik.

Előre definiált függvények

Befejeztük a C nyelv ismertetésének első részét. A továbbiakban a típusdeklarációkat, az előre definiált függvényeket és a fordítási opciókat ismertetjük. Jelenlegi ismereteink azonban még nem elegendőek programok írására, ugyanis a C-ben az adat ki/beviteli műveletek mind előre megírt függvények (hasonlóan a PASCAL-hoz), ezért legalább néhány eljárást ismertetünk, hogy már most tudjunk programokat készíteni.

Adatbeolvasás

A billentyűzetről történő adatbeolvasás formája a következő:

scanf(<formátum-sztring>,[<argument>...]);

A formátum-sztring a beolvasandó értékek formátumát tartalmazza, míg az argumentum-lista a beolvasandó értékek helyét adja meg, vagyis mindegyik egy-egy mutató. A formátum-sztringben az egész értékeket a "%d" vagy a "%10d" formában kell jelezni. A **%** jel vezeti be a vezérlő sorozatot, míg a "d" a decimális beolvasási formátumot jelzi. A köztük levő szám a maximális beolvasandó jegyek számát jelenti. Bármilyen nem decimális jel véget vet a beolvasásnak. Például az x és y egész számokat a következőképpen lehet beolvastatni:

scanf("%d%d",&x,&y);

Dragon Ninja C64

Töltsük be a játékot, majd RESET. Ezután POKE 11571,173, végül pedig SYS 25856 és máris könnyebb lesz a játék.

Kiírás a képernyőre

A képernyőre való kiírás ugyancsak formátum-sztring segítségével történik. Ennek alakja:

printf(<formátum-sztring>,[<argument>...]);

Argumentumokként most magukat az értékeket kell megadni, nem pedig a címüket. A <formátum-sztringben> található nem vezérlő karakterek egy az egyben megjelennek a képernyőn. A kiírás vezérlésére a következő karaktersorozatokat is lehet még használni:

C jelölés	hatás
\n	Új sor
\t	vízszintes tabulálás
\b	visszalépés
\r	kocsi-vissza
\f	lapdobás (képernyő törlés)
\\	backslash
\'	aposztrof

Például a **printf**("\f\n\nEredmenyek: %5d %5d",x,y) hatására a képernyő törlődik, s a második sor elején megjelenik az "Eredmenyek:" felirat, majd azt követően 5-5 helyiértéken ábrázolva az x és y számok érték, közte két szóközzel.

Most már kellő ismerettel rendelkezünk ahhoz, hogy elég bonyolult és összetett programokat írjunk C nyelven. Bemelegítőnek egy egyszerű példa. Az alábbi program az első 1000 természetes szám között található prímszámokat írja ki a képernyőre:

```
int oszthato(i,j)
int i,j;
{
  if(i%j == 0) return -1, else return 0;
}

main()
{
  int i,j,flag;
  printf("%1c%d\n",CLR,2);
  for(i=2;i<1000;i+=2) {
    flag = 0;
    for(j=2;j<=i>>1;(j==2)?j++:(j+=2))
      if(flag = oszthato(i,j)) break;
    if(! flag)
      printf("%d\n",i);
  }
}
```

Ha még valaki itt van: írjunk olyan programot, amelyik kiírja egy szám prímtényezős felbontását. Használjunk minél bonyolultabb és trükkösebb értékadásokat!!!

CARTRIDGE POKE-ok C64

IO: POKE 1096,3 (továbblépés a köv. szintre), POKE 1118,1-5 (1 - lassú, 5 - gyors hajó)
Incredible Shrinking Sphere: POKE 39270,173 (végtelen gömb), POKE 40960,165 (végtelen pajzs)
Incredible Shrinking Sphere: POKE 41098,165 (végtelen töltény)
Kat Trap: POKE 21851,165 (örökélet)
Kokotoni Wilf: POKE 17163,173 (végtelen élet)
Knuckle Busters: POKE 43960,173 (örökélet), POKE 41607,173 (örökidő)
The Last Ninja 2: POKE 37456,173 (Level 1 - örökélet), POKE 36690,173 (Level 2 - örökélet)
The Last Ninja 2: POKE 31852,173 (Level 3 - örökélet), POKE 35481,173 (Level 4 - örökélet)
The Last Ninja 2: POKE 35771,173 (Level 5 - örökélet), POKE 36879,173 (Level 6 - örökélet)
The Last Ninja 2: POKE 34444,173 (Level 7 - örökélet)
LED Storm: POKE 7658,165 (örökélet)
Legend of Kage: POKE 13613,173 (örökélet)
The Munsters: POKE 2048,216: POKE 2049,120: POKE 2050,32, majd ezt követően POKE 15614,169 (végtelen varázserő), POKE 15593,169 (örök energia)

CoVboy Posta

Hello mindenkinek! Ismét itt jön **CoVboy** a levelezéssel – na meg (odalenn) **Müller CARTOON** alias **Kis Getto** újabb nagyszabású képével, amelyen a CoV "szerkesztőségében" uralkodó állapotokat próbálta megörökíteni. Bár személyesen még soha nem volt szerencsénk egymáshoz, a csendélet mégis nagyszerűen sikerült: a figurák rendkívüli értelmet tükröző vonásai és hihetetlen lelkesedése fotóhoz teszik hasonlatossá a korszakos jelentőségű alkotást. Ha minden igaz, akkor a levélhalmaz alatt csekélységemnek kellene leledzenie... Hm, a nemzetközi kézjelzéstől most vonatkoztassunk el – vegyük úgy, hogy az egy nyitott tenyér akar lenni, csak azelőtt hentes voltam. Ebben a hónapban ismét akadt Megalevél! Ez ugyan nem attól lett "Mega", hogy annyira szórakoztató, mint az eddigiek, hanem attól, hogy nagyon tanulságos – minden levélíró számára! Bizony, bizony. Apropos – két kéréssel szeretnék a Nagyérdeműhöz fordulni: az egyik már a múltkori számban is említett válaszboríték, a másik pedig az, hogy ha lehet akkor próbáljuk mellőzni az ilyenmegolyan program lemásolására vonatkozó kéréseket! Ha bármi más probléma akad, akkor szívesen segítünk (ha tudunk) – de másolgatnunk már hadd ne kelljen...! Kösz!

(Utalás a 4. szám egyik levelére)
Herr CoVboy!
Nagyon nagy baj, ha valaki nem bírja elviselni a kritikát. Különösen, ha az nem alap nélküli. A 4. számban közölt válaszodról egy történet jutott az eszembe, amit nem sértésnek, és nem példabeszédnek szánok, de leírom.

Tanár: Ön szerint mi a kollokvium?
Diák: Két értelmes ember beszélgetése.
Tanár: Na és mi van akkor, ha az egyik hülye?
Diák: Akkor a másik megbukik...

A válaszoddal egy kicsit megbuktattál, mivel a lapot Sárospatakon sokan olvassák. Ha valamikor lesz egy kis időd és leszállnál arról a fene magas lóról, légyszíves találd meg a módját, hogy helyesbítést eszközölj. **(Na itt rögtön meg is állhatunk egy percre... Mivel én nem tudok ilyen szép szavakat, kénytelen voltam megnézni a szótárban, hogy mi is az a "kollokvium". A következőt találtam: 1. kisebb egyetemi v. főiskolai vizsga, 2. a meghívottak szűk körében folytatott nemzetközi tanácskozás. Ha már feltétlenül példálózni akartál, célszerűbb lett volna inkább a "ne vitatkozz hülyével, mert esetleg összetévesztenek vele" kitételt használnod – a lényege ugyanez. Mivel magadra ruháztad a "megbukott" szerepét, ördögi logikámmal sikerült kikövetkeztetnem, hogy én volnék a "hülye". Ez ugyan nem túl hízelgő, de mint magánvélemény feltétlenül tiszteletben tartandó – egyébként nézőpont kérdése az egész... Azt mondod, megbuktattalak és helyesbítést kérsz – csak azt nem értem, hogy mire föl?! Pontosan az lett leközölve, amit írtál a leveledben, az én véleményem pedig nem változott – miféle helyesbítést kéne eszközölnöm?! Azon a bizonyos magas lovon viszont nem én, hanem te üldögélsz! – CoVboy)**

Nézzük sorjában:

1. Nem hiszem, hogy fogadatlan prókátor lennék. Schmelzer Balázs csak egy kiragadott példa volt a többi áldozat közül. Írhattam volna akár Márton Györgyöt, Dikó Istvánt is. Nem fordult meg esetleg a fejedben, hogy esetleg a 4.szám 30. oldalán közölt Soltész György-levél azért íródott, mert levelezőidet kb. ilyen értelmi képességű hülyegyerekeknek nézed? **(Nem, ez nem fordult meg a fejemben: ha hgy-nek nézném a levelezőket, akkor nem válaszolnék nekik! – CoVboy)**
2. A játékleírás kifejezésemet ezennel játékismertetőre változtatom. Így megfelel? Ha igen, Lőrincze Lajos professzornál jelentkezhetsz egy piros pontért... **(Na, ki ül a magas lovon?!)** Egyébként a 4. szám megint kitűnő.
3. Most kapaszkodj, hogy le ne ess a lóról! Oké, hogy vetted a bátorságot és végignézted a COV eddigi számait Zak McKracken ügyben, de bizalmasan közlöm Veled, hogy rosszul felületesen nézted át az irodalmat, így kutatásaim eredményeit nem a Lucasfilm LTD-vel tudatom; ha lennél szíves a 2. szám címlapjának belső oldalán a lemezajánlatot megtekinteni... **(Kedves Sólyomszem! Nagyszerű felfedezésedhez őszintén gratulálok, de van egy kis probléma: én a belívekről beszéltem – ami a reklámok helyén van, ahhoz nekünk nincs túl sok közünk! – CoVboy)**

Megjegyzéseddel vitatkozom, miszerint nem fair dolog egy ilyen betűhibával előállni (szerinted mondva-csinált betűhibával)... ugyanis az a 200-250 ezer karakter írott sajtóként megjelenik, pár ezren olvassák és "megtanulják", az én levelemben lévő 5 hibát (ha volt benne egyáltalán) viszont csak Te olvastad ezer karakteren... **(Hm, hát ebben végül is igazad van – CoVboy)** És nem kérlek rá, hogy javítsd ki a dolgozatomat. Különösen nem nyilvánosan. Ilymódon fogadatlan prókátornak is tekinthetnélek. **(Pardon! Egy kis különbség azért mégis van közöttünk: én "fogadott prókátor" vagyok – a CoV fogadott fel! Kritizálsz, de ideges leszel, ha valaki visszaszól?! – CoVboy)**

Ha tehát levelemre legközelebb ismét a rovatodban válaszolsz, előtte a kéziratot szíveskedj elküldeni, hogy átnézhessem. **(Hát erre ne számíts! A cenzúra kis hazánkban egy ideje már megszűnt és nem hallottam róla, hogy a címeden újra feltalálták volna valami hasonló hivatalt... – CoVboy)** 16 éves korában az embernek még van hozzá kedve és ideje és persze korrektora és lektora is. Nálatok van ilyen betegség??? **(Ezt ugyan nem nagyon értem, de hát a "kollokvium"-ot is úgy kellett megkeresnem... – CoVboy)**

(...) Azért ne csüggedj! A lapod jó, a stílusodat meg majd közösen kicsiszoljuk.
Good byte! – JSB, azaz GYULAI JÓZSEF

CoVboy: A tömegkommunikáció azt harsogja, hogy kis hazánkban megvalósulóban van a demokrácia, a pluralizmus meg az ilyen hasonló dolgok. Ezekhez a fogalmakhoz viszont hozzátartozik a tolerancia is (a kifejezést most találtam kollokvium-keresés közben), azaz célszerű a saját felfogásunktól eltérő véleményeket is tiszteletben tartani. A levelezési rovat egy ilyen dolog: a kritikus hangvételű leveleket is leközlöm, nemcsak a dicsérőket – de válaszolok is rájuk. Mindenki elmondhatja a véleményét a CoV-ban – de a "mindenki"-be én is beletartozom! Az, hogy a válasznak örül-e a levélíró vagy sem – magánügy (én sem szoktam minden levélnek örülni). A konzekvenciát (de jó dolog egy ilyen szótár – le sem teszem többé!) egyébként már te is levonhattad volna: ha nem tetszik, hogy az újságban válaszolok a leveledre, akkor 1. vagy nem kell levelet írni; 2. vagy olyan levelet kell írni, amelyet a nyilvánosság előtt is vállalni mersz (fennáll ugyanis annak a veszélye, hogy az újságban fogok válaszolni). Ilyen egyszerű ez a dolog. Azért te se csüggedj! Ezt a választ sem küldöm el hozzád "engedélyezésre" – majd áprilisban elolvashatod. A stílusom "csiszolását" felejtsd el! Ebben csak egyvalaki kompetens – én.



Jézusmária! (Majdnem "Mega"...)

Mélyen Tisztelt CoVboy!
Azon gondolkodtam, hogy a levelemet folytatásokban fogom leadni, mint önök az ELITE-t (**Ez egy Nr. 1. poén volt! – CoVboy**) de végül is összesűrítettem néhány pontra. Előrebocsátom, hogy stílusom kissé csípős, hogynemondjam fanyar stb. (idézet) (**Aha, én is hallottam már valahol... – CoVboy**).
1. Eddig mindegyik Commodore Világot megvettem (egy mezei pirospontot talán kapok öntől.)
2. Az elsőben leközölték a LAST NINJA-t és azt írták, hogy a SpV 14.-17. számában leközölték a második részt. Ezt a szöveget nem elírtam. Önök kétszer tettek említést róla egyszer a 14.számot máskor a 17. számot tették a leírást tartalmazó SpV részének. (**Volt már róla szó: 17 – CoVboy**)
CoVboy. A stílusa tényleg fanyar, elviselhető de néha elragadtatja magát. A 3. részben a "Nomen est omen" tul keményre sikerült!!! (**Miért? Te mit szólnál hozzá, ha egyhónapi munkádat valaki így degradálná le?! Egyébként nem hinném, hogy megértette a célzást – CoVboy**). A "bunkoságokról" nem is szólva. Néhányunk segíteni akarja a munkáját de, maga "ön" majdnem, hogy lehülyézi őket. (**OK, aki a kapott válaszából ilyen hangsúlyt érzett volna ki, attól ezúton elnézést kérek. Ha valaki segíteni akar, az küldje el azt, amivel segíteni akarja a CoV-ot – a Tökös-mákost ilyenekből állítjuk össze. Az viszont nagyon furcsán nézne ki, ha mi osztogatnánk a feladatokat a segítőkész emberkéknek, nem?! – CoVboy**). Ha ön most széttépi ezt a levelet, már megérte, hogy megírtam. (**Ilyet még egyikkel sem csináltam – ennél pedig még nagyszerűen mulatok is! – CoVboy**). Sikeres intrikával (?!) kiutálta a lapból a keresztrejtvényt. (1 nemtetszéspont) Mielőtt elsírná magát levelem felett, meg kell mondanom néha tényleg jó ez a levelezés rovat, segítő szándékú. (**Napsugár költözött eddig könnyekben ázó orcámra – CoVboy**) Félre a kritikával! **Egy nagyon fontos kérdés** (kétségbeesett): Nekem C-64-esem van. Most, hogy hazánkba beáramlanak az Amigák, felvetődik a kérdés nem-e fog (**JAJJ!!! – CoVboy**) kimenni lassan-lassan a jó öreg C-64 a divatból? Magyarul hány évet ad neki? Ez nagyon fontos kérdés. Ez az AMGA tele van bacilusokkal (virusokkal) mégis kiszorítja a jó öreget. (**Hm, hát erről elfilozofálgathatunk egy darabot: kezdjük ott, hogy az Amigok ára – a "nagyszerű" vámrendeletekkel megtoldva – még nem igazán az átlag magyar állampolgár pénztárcájához van igazítva, szóval az a "beáramlás" inkább csak "becsordogálás". Hogy kiszorítaná a C-64-et a "divatból"? Azt – a közeljövőre nézve – kétlem. Olyan ez, mint az autópiac: van Porsche meg Ferrari is milliókért – de a Ladákat nem fogják kiszorítani. Mindegy. Várjunk, majd meglátjuk... – CoVboy**).
Ha véletlenül belerakja a lapba a levelet, előre várom a kis csípős beszúrásokat a szöveg között (Bár direkt hosszúra írtam a szöveget, nehogy véletlenül is beférjen).
UI: Remélem jol megtépáztam a fanyar lelkivilágát ahhoz, hogy más hangnemben beszéljen. Ha ön CoVboy, akkor én a CoVboy-ok Sherrif-je (védőangyala) vagyok. Ugyirja a levelezési rovatot, hogy minden Világot szigorúan átcenzurálok.
Kiadtam mindent ami bennem volt.
Sherrif (alias LIEBE ISTVÁN, Vecsés)
CoVboy: csak azért sem téptem szét; csak azért is belefért az egész; csak azért is teleirkáltam beszúrásokkal – mert a humort azt kedvelem (bár a helyesírást is...), sőt, akkor is nagyon jól szórakozom, ha a tréfálkozás célpontja éppen én vagyok (ebben is különbözöm az emberek 90%-ától). Szóval ez roppant kevés volt, a "lelkivilágom megtépázásához". Egyébként meg vagyok rettenve: mi lesz velem az "átcenzurálás" után?! Oh, my dear "Sherrif"! Ha mégis az akasztás mellett dönt, akkor remélhetem-e, hogy – az enyhítő körülményekért cserébe – selejtes lesz a kötél?!

Jézusmária #2

Tisztelt Commodore Világ!
(Mely lapok közt király)
Olvassák el a levelem,
És ítélkezzenek velem.
Ha szükségük van versekre;
Csípősekre és nyersekre,
Tarsolyomban van sok téma:
Dráma, líra, akár tréfa.
Én segíthetek önökön.
(Mint beosztott a főnökön.)
S ezért nem tartom tenyerem,
Hisz a szó az én kenyerem.
Ha igényük van; szóljanak,
Ne gondoljanak olyannak!
Címemet lássák legalább,
Válaszoljanak legalább!
FEHÉRVÁRI BALÁZS, Budapest
CoVboy: (megpróbálom stílszerűen)
Ily levelet is rég láttam már!
Szemem rögtön fennakadt:
Kínrímekbe szedett téma.
(Bár a hexameter elmaradt...)
A CoV-postában van már minden:
sok hülye vicc, humor, móka,
Hát miért ne legyen egy-két vers is?!
(Az rímel itt, hogy chip-chip-choka...)
Szörnyű dalt zeng most a Posta,
Messzire száll az én dalom,
Ki meghallja kis házákban,
Arcára ül a borzalom.
Na ennyi talán elég is lesz,
Jobb, hogy ha nem folytatom,
Mert kis rovatom megirigyli,
Az Élet és Irodalom.
Visszatérve Terád, Balázs
(ha nem omlott még rád a garázs...):
A versikéd nem volt rossz.
Úgy mondaná egy orosz:
No, éta
Poéta.
(A gyengébb idegzetűektől utólagos elnézést kérek.)

3 "kiskacsa"

Helló CoVboy!Mind az 1.75 + szakállas = 2.75 (Ugye milyen jól tudok számolni CoVboy) (**Congratulations! Bonus 1 point – "akitől kérdezted"**). A helyes- és szépírásom nem a legjobb, bezzeg ez az újság ez maga a tökéj!!! (**Tök éj? Szomorú vagyok – CoVboy**) De tényleg nem biztatni akarlak CoVboy de ennél az újságnál nincs jobb! (Mármint Magyarországon nincs). Eddig szerencsére minden részhez hozzá tudtam jutni. (Hál'istennek!) Én C-64-el rendelkezem. Vannak nagyon nehéz játékaim! Példának okáért: GHOSTBUSTERS 2, MOONWALKER, MIAMI VICE, GUNSHIP, CALIFORNIA GAMES. stb. Ezeknek a programoknak ha lehetséges lenne, valamelyik (még XX.századi) számban a leírásokat közölni (Örök hála).(**Jó, majd szólok itt mindenkinek, hogy igyekezzenek! – CoVboy**) Ja és van valami! (Te Úristen!) (**Én?! Szeretem, ha a rangomnál eggyel magasabb kategóriába sorolnak – CoVboy**) Sok barátomnak "rút kiskacsa" sorozat (névszerint Commodore 16) egyik tagja van meg. Ők azt kérték, írjam bele a levelembe, hogy szeretnének 16-os kollekciókat. Persze erre az lesz a válasz (mindenesetre gondolom), hogy ott vannak a PLUS4-es kollekciók. De ezeknek a programoknak a fele nem jön be 16-on csak PLUS4-en (Fellegekben szárnyaló flamingó). Legyenek szívesek (bocs! Légy szíves), pótold a kollekciókat. Örök hála!
Na végre vége, ennyi, kész!
Lenne egy panaszom. Megrendeltem lemezen a LAST NINJA 1-et és csak az első pálya jön be a többi nem. Most mit csináljak a programlemezzel!
SZABÓ NORBERT ATTILA, Szentendre
CoVboy: a 16-os kollekciókat én ugyan nem pótolhatom (lévén nincs a birtokomban ilyen gép), de esetleg szólhatok a Kazettásoknak, hogy van ilyen irányú igény – az már egy másik kérdés, hogy ők fognak-e ilyet csinálni... A tőlük rendelt lemezzel kapcsolatban: küldd vissza nekik, hogy cseréljék ki egy jóra! NE NEKÜNK KÜLDD! Az ő címükre...

Tisztelt Szerkesztőség!
Folyóiratukat nagyon jó újságnak tartom de hiányzik belőle valami. A C16 számítógéppel nem sokat foglalkoznak, csak a C64, C128, plus/4 és az AMIGA számítógéppel. Megkérném önöket foglalkozzanak a C16 számítógéppel mert véleményem szerint nagyon jó gép. Közöljék, hogy szerkesztőségükbe lehet-e 16-os programokat rendelni? És még egy kérdés. Azt hallottam, hogy létezik egy olyan lemez, amit ha beépítenek a C16 gépbe, az beveszi a C64 programokat. Ha igaz ez a hír, legyenek szívesek megírni, hogy hol és mennyiért kapható a lemez.
Tisztelettel: NAGY ENDRE, Budapest
CoVboy: a mi "szerkesztőségünkben" nem lehet C16-programokat rendelni, de a CoV-ban hirdető Kazettaküldő Szolgálat PLUS0n kollekcióin szereplő programok nagy része C16-on is futtatható – az ő címükön tehát lehet. Ennek a "lemez"-nek a létezését teljesen nonszensznek tartom (kivétel persze, ha ez a "lemez" egy olyan panel, amelyen a teljes C64-hardware található...)

Tisztelt Szerkesztőség!
Elkeseredve olvastam a CoV 3. számában, hogy ezután már nem lesz rejtvény. Kár volt elüldözni csak azért, hogy a "Megalevél" címmel megajándékozhassák az egyes levelek szerzőit.
No, de nemcsak ezért írtam. Azt szeretném megtudni, hogy a CoV 3. számában megjelent C-64-es számítógépre írt programok valamelyikét meg lehet-e rendelni 16-os gépre, illetve a PLUS02-es programok megrendelhetők-e 16-os, vagy 64-es gépre.
Tisztelettel: GÖDÖR CSABA, Tapolca
CoVboy: a rejtvénnyel kapcsolatban elárulok valamit (de csak akkor, ha nem adod tovább – ez titok!). Két okból szűnt meg: egyrészt állandóan tele volt hibával és sokan mérgelődtek, hogy nem bírják megfejteni; másrészt a levelekre válaszolni sokkal kevesebb fáradságba kerül (nem az összesre gondolok, csak amit itt látsz!), mint keresztrejtvényt gyártani. Egyébként – ha úgy vesszük – a levelezés is meglehetősen szórakoztató jellegű. Néhányan a rejtvény miatt mérgelődtek – most nincs rejtvény, lehet a levelezésen mérgelődni...
Ez a programos kívánság nem teljesen tiszta előttem: a mondat első felében – gondolom – a C-64-játékleírás/ismertetőkben lévő programokról van szó – ezek tudomásom szerint nem léteznek C16-ra (ha léteznének, azon nagyon meglepődnék...). A PLUS 02-es kollekción lévő programok jó része fut C16-on is – azt viszont nem értem, hogy miért akarod megrendelni azokat 64-re?

???

Tisztelt CoV szerkesztőség!
Először is azzal kezdeném, hogy a lap jó, a játékleírások kiválóak, humorosak. Habár a humornak is van határa, ugyanis a lapban egyes helyeken imperialista, burzsoá szövegek is megfogalmazódnak. Én a bunkóság szócskát mellőzném és helyette inkább a felesleges ténykedés szavakat használnám.
Ja, és lenne még egy aprócska kérésem is; Nekem kb. 2 éve megvan C-64-en a Fist ii. című játékprogram, rengeteget is játszottam vele, nagyon jó játéknak tartom, de sajnos eddig semmi érdemleges leírást, és térkép nem volt erről a játékról nekem. Tudom, az "1001/3-ban" volt egy HASZNÁLHATATLAN térkép. Ezért kérem a szerkesztő bácsit, hogy a mellékelt címre küldjön nekem – ha tud – valamilyen leírást. KÖSZÖNÖM!
BAKOS GERGELY, Budapest
CoVboy: Hát megasorry, de a "szerkesztő bácsinak" is csak egy 1001/3-a van, szóval nem tudunk leírással vagy térképpel szolgálni. Annyit tudunk, hogy ez valami burzsoá játék, ahol egy imperialista ügynök nem átallja összeverni a becsületes, dolgos egyéb ügynököket. Viszont érdeklődnék, hogy melyek azok a helyek az újságban, ahol "az imperialista, burzsoá szövegek" **megfogalmazódtak? Erre nagyon kíváncsi volnék, ugyanis eddig még nem sikerült ilyen dolgokat olvasnom – különösen nem az újságunkban...**

Viszlát a jövő hónapban! – CoVboy



"No comment"

Meglehetősen sok levélírónk elégedetlenkedett amiatt, hogy a CoV-ban nem közlünk Top-listákat. Ennek az okainak már beszéltünk (nem feltétlenül találkozik a mi ízlésünk a közönség tetszésével meg ilyen hasonlók), de már említettük azt a lehetőséget is, hogy a Tökös-Mákosban szívesen leközlünk beküldött Top-listákat is. Mindenesetre a Top-listára szomjazó közönség vágyainak kielégítésére most közlésre kerül az első

ORIGINAL COVBOY TOP 10

Ezt ugyan nyugodtan nevezhetjük *"Oldie, but goldie"* vagy *"All times mega(s)hits"*-listának is – de azért ne tessék röhögni (itt tartok)...



"Na, most mi a Jóistent csináljak?!"

COMMENDADOR AMICO

1. NORTH AND SOUTH
2. POPULOUS
3. ARCHIPELAGOS
4. KING'S QUEST IV.
5. BEAST
6. FIGHTER BOMBER
7. LARRY 2.
8. KICK OFF
9. SPACE QUEST III.
10. MILLENNIUM

COMMY 8X8

1. PIRATES
2. STEALTH FIGHTER
3. NEWZEALAND STORY
4. TOTAL ECLIPSE
5. NEUROMANCER
6. PRO TENNIS SIM
7. RICK DANGEROUS
8. BATTLE CHESS
9. ZAK McCRACKEN
10. TUSKER



"A két segédCoVboy"

UGLY LITTLE DUCK (MINUS4)

1. TIR NA NOG
2. MERCENARY 2.
3. ELITE
4. A-07
5. MERCENARY 1.
6. ALIENS
7. FOOTBALLER OF THE YEAR
8. SPIKY HAROLD
9. COLOSSUS CHESS
10. ACE

Azonkívül még itt van a derék Kis Getto is, aki nem mulasztja el, hogy a CoV-bagázst újabb és újabb freskóival kápráztassa el. Természetesen nem vennénk a lelkünkre, hogy a legújabb nagyszabású művei által nyújtott vizuális élménytől megfosszuk a t. Olvasótábort (A címeket már én adtam a rajzoknak – CoVboy). Tájékoztatásul közöljük, hogy házi festőművészünk rajzai után erősen érdeklődik a Nemzeti Valéria...



Kerti bútorok és tűzhelyek

A szabadidő hasznos eltöltésének közkedvelt módja a barkácsolás és a ház körüli kert szépítgetése. Kiadványunk, reprezentatív képanyagával és szemléletes ábráival magas színvonalon és kellő hozzáértéssel mutatja meg, miként tehetjük kertünket ill. környezetünket kis anyagi ráfordítással szebbé és ízlésesebbé.
Egyszerű szerszámokkal, könyvünk útmutatásait követve könnyedén készíthetünk napozóágyat, kispadot, kerti lugast vagy akár kenyérsütő kemencét is.

Ára: ~~290,- Ft~~ 98,- Ft

Magyari István
OPEN ACCESS

Az **OPEN ACCESS** integrált szoftvercsomag hat modulból áll, amelyekkel a felhasználó adatbázist és táblázatokat kezelhet, szöveget szerkeszthet, grafikus feladatokat oldhat meg, kalendáriumot készíthet és lehetősége nyílik a telekommunikációra is.
A program könnyen kezelhető, megtanulásához nincs szükség bővebb számítástechnikai ismeretekre.

(Lapozgató sorozat) **Ára**: 180,- Ft

Orbán Katalin
PROFESSIONAL COBOL

A **COBOL** kezdetben a nagyszámítógépek programozási nyelve volt.
A személyi számítógépekre kidolgozott változat, a **PROFESSIONAL COBOL** nyelv és rendszer, amellyel megszerkeszthetjük, szintaktikusan elemezhetjük és végre is hajthatjuk programunkat.
Menürendszerével rendkívül elegáns hibafelderítést, tesztelést végezhetünk. A könyv ismerteti az utasításokat, összefoglalja a direktívákat és a hibaüzeneteket.

(Lapozgató sorozat) **Ára**: 180,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó** *Kandó Kálmán könyvesboltjában* (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT
Bp., 5. Pf.: 581, 1374